نظام (تشوزهاكين Chuzhakin)



العناصر الخطرة: اكتشف واربح!

تقنية جديدة لتحليل المواقف على مستوى الاستراتيجية والتكتيك ستحسن بشكل ملحوظ لعبك وتمنعك من ارتكاب اخطاء.

ترجمة وتعريب وإعداد:-

محمد فتحي الهدهد

بعد أخذ الإذن بالتعريب والنشر من المؤلف

إيفغيني تشوزهاكين

وبالاستعانة بالمدير الفني وخبير الشطرنج الدولي

أيمن عمر

الفصل الأول : استعراض نظام (تشوزهاكين Chuzhakin)

الكتاب الذي كتبه إيفغيني تشوزهاكين هو دراسة بحثية عن مشاكل تكتيك الشطرنج. ويتضمن الكتاب نظام صارم للبحث عن التركيبات combination من الناحية العملية التي تسمح لك أن ننظر إلى لعبتنا القديمة بطريقة مختلفة تماما. ويمكن اعتباره مثل جدول مندليف" الجدول الدوري للعناصر الكيميائية " في الشطرنج. يعطي نظام تشوزهاكين تقسيما واضحا للإمكانيات التكتيكية لأي موقف مما يجعل البحث عن التركيبات أبسط بكثير. أهمية هذا الكتاب بدون أي شك. كان ماكس إيوي أول من كتب عن الاحتياجات والتعقيد في تنظيم مشاكل التكتيك. ولكن حتى الآن هذا الجزء من نظرية الشطرنج ظل غير مكتمل. وقد بذلت بعض المحاولات لتطوير نظام واضح لمباراة تكتيكية من قبل ماكس إيوي نفسه، ويعقوب نيستادت وواضعوا نظريات شطرنج أخرون. ولكن على الرغم من التوصيات الهامة التي يمكن أن تكون مفيدة حقا في بعض المواقف، أعمالهم لم تقدم تقنية كاملة للعمل مع التكتيكات في أي موقف. تم حل هذا العمل بواسطة إيفغيني تشوزهاكين الذي أظهر لنا كيف يمكن البحث عن التركيبات بدقة، حتى إذا كان لاعب الشطرنج لا يملك خبرة واسعة أو حدس تكتيكي جيد. ومن المثير للاهتمام أن تتبع كيف يفسر النظام الطبيعة العميقة لمثل تلك التركيبات مثل الإبعاد " deflection "، الهجوم المزدوج " double attack " أو مثقل بالأعباء " overloading ". يقدم نظام تشوزهاكين للاعبي الشطرنج العديد من المزايا:

- إنه يسمح بإجراء تحليل سريع ونوعي لموقف.
- أنه يقلل إلى حد كبير من الضغط النفسي والعاطفي على لاعب الشطرنج خلال المباراة الفعلية كما هو الحال في كثير من الحالات، ويؤمن له ألا يخطئ كما يعطيه النظام تعليمات واضحة عندما يكون ذلك ضروريا لتقييم الإمكانيات التكتيكية وأين يبحث عنها.
- عند إجراء تحليل تكتيكي لموقف، عدد العناصر التي يجب أن توليها اهتماما سينخفض إلى حد كبير. دون استخدام هذا النظام فعلى لاعب الشطرنج أن يراقب جميع المربعات ال ٦٤ على لوحة الشطرنج وكذلك ال ٣٢ قطعة وبيدق الموجودين عليها. نظام تشوزهاكين يجعل من الممكن حساب العناصر الخطرة فقط، التي لا يتجاوز عددها في معظم المواقف خمسة لكل جانب. بذلك يتصرف لاعب الشطرنج بشكل أسرع وأكثر فعالية.
- إنشاء عناصر خطرة " مهددة " لخصمك في الوقت المناسب والدفاع عن العناصر الخطرة الخاصة بك، سيمكنك من التحكم في المباراة ويسمح لك بتعزيز المقومات الموقفية " تحسين مواقع قطعك " حينما لا توجد تكوينات معينة، ولكن فقط تهديدات تكتيكية تحصل من خلالها على مزايا موقفية.

الكتاب موجه للاعبي الشطرنج البارعين الذين وصلوا إلى طريق مسدود في تطورهم على الرغم من أنهم درسوا نظرية الشطرنج. أوصي هذا الكتاب بخاصة للذين يرتكبون الأخطاء الفادحة في مبارياتهم. بالنظر إلى نظام تشوزهاكين سيلعب القارئ بثقة أكبر، لأنه سيكون قادرا على رؤية الإمكانيات التكتيكية في وقت مبكر، ولن تظهر فجأة من محيط التفريعات. إيفغيني تشوزهاكين ليس فقط لاعب شطرنج، ولكن أيضا مبرمج ومتعدد جوانب الثقافة وشخص مبدع.

لماذا هذا النظام مفيد للاعب الشطرنج؟



- وسوف تقلل إلى حد كبير عدد الأخطاء الفادحة، خاصة سهو التركيبات.
- وسوف تسمح لك أن تلعب مع مزيد من الثقة وحسن استخدام الوقت لأنه سيكون هناك مربعات أقل على الرقعة تستحق اهتمامك.
- وسوف يعلمكم متى يجب حساب **calculate** الخيارات التكتيكية ومتى يمكنك الاستغناء عن تلك الحسابات
- وسوف يساعدك على العثور على تركيبات غير متوقعة اعتمادا على خوارزمية بسيطة وفعالة
- وسيخبرك كيف تنظم قطعك لخلق تهديدات تكتيكية لرسيلك
- وسيدعمك في تبسيط البحث عن الدفاع في موقف يائس
- يعرض مبدأ موقفي جديد لمناورة استراتيجية **strategic maneuvering** أفضل
- وسوف يقلل من عدد التفريعات " الخيارات " التي تضطر إلى حسابها لتحليل موقف أو اختيار نقلة.

الفصل الثاني

ما هو الجديد في هذا النظام وكيف يختلف عما كان معروفا من قبل؟

الأمر الجديد الرئيسي للنظام هي فكرة إنشاء قائمة واضحة من متطلبات تكتيكية تشمل التكتيك كله، أو لنكن أكثر دقة، يمكن أن تشمل التركيبات ٩٩ ٪ من السمات المحددة في تلك القائمة. وهذا يوفر الكثير من المزايا التي هي أكثر أهمية من مجرد معرفة كل عنصر تكتيكي على حدة. قاعدة أرسطو الشهيرة تصلح هنا: " الكل أكبر من مجموع أجزائه".

١. فكرة حساب قائمة متطلبات تكتيكية - نسميها العناصر الخطرة - في كل موقف من دون الاعتماد إذا كان سيكون هناك تكتيك في ذلك أم لا. هذا الأمر يبدو معقولا، لأنه في مباراة حقيقية لا نعرف مقدما إذا كانت التركيبات ممكنة أم لا، وأين يمكن أن تكون ممكنة.

٢. الطرق القياسية لاستخدام العناصر الخطرة. نقترح البحث عن تكتيك اعتمادا على العناصر الخطرة المتاحة في هذا الموقف، وإعطاء التعليمات حول كيفية استخدام هذه العناصر الخطرة وتفاعلاتها.

٣. إن المبدأ الموقفي الجديد: العناصر الخطرة الأقل لدينا والعناصر الخطرة الأكثر لدى الرسيل - الأفضل. يمكن استخدامه في المناورات الموقفية **positional**.

سابقا: العديد من المبادئ الموقفية **positional principle** ، مثل الوسط أو احتلال عمود مفتوح، وضعف البيادق، وما إلى ذلك جميعها لا تزال مهمة.

٤. أساليب تحقيق أمثلية حساب العناصر الخطرة. تكمن في أنه ليس من الضروري أن تحسبهم من جديد في كل موقف. حيث تظل غالبية العناصر الخطرة خلال العديد من النقلات. هذا هو السبب في أنه يكفي أن تدرس تأثير النقلة الأخيرة على قوائم العناصر الخطرة لكلا الجانبين والتي علينا أن نتذكرها من الموقف السابق.

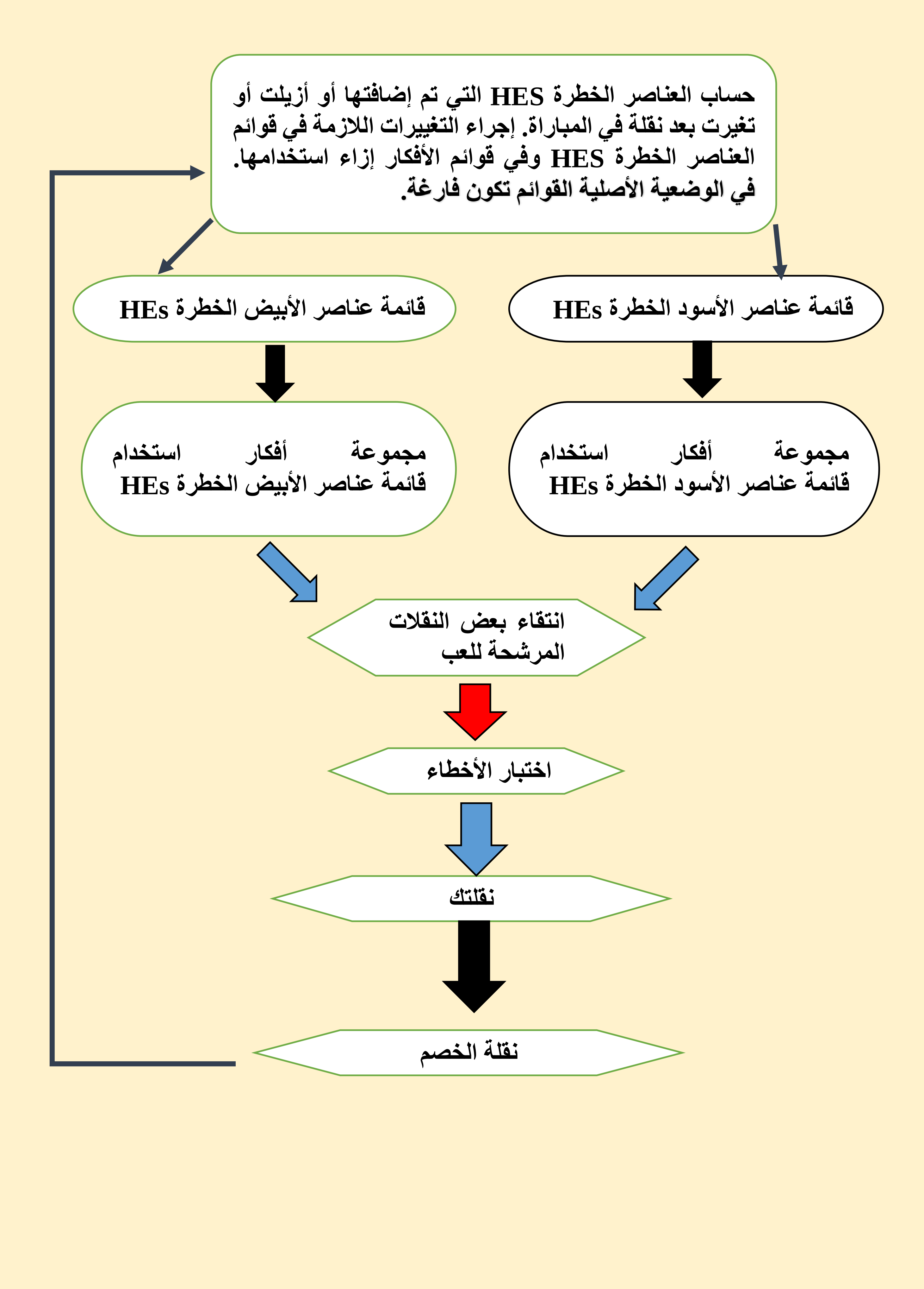
٥. بصورة خاصة، الخوارزميات واضحة المعالم لحساب الهجمات والدفاع تأخذ بعين الاعتبار الهجوم بواسطة قطعك، وإمكانيات شن هجوم مع كسب وقت عند حماية القطع وغيرها من خصوصيات الموقف.

٦. الطرق المثالية لاستعمال العناصرِ الخطرةِ لاسْتِكْشاف التكتيكاتِ. نوع جديد من تصنيف التركيبات حيث تجد أساليب مثل الابعاد عن مربع "**deflection**"، الاستدراج إلى مربع "**decoy**"، وتدمير الدفاع "**defense destruction**" وغيرها تمثل حالات متفرقة من استخدام العناصر الخطرة. فإننا نعطي تعليمات محددة كيف يجب عليك البحث عن التركيبات تبعا لأنواع العناصر الخطرة وتفاعلاتها.

٧. بعض صياغات القواعد تعتبر جديدة، ولا سيما فكرة أن تأخذ في الاعتبار ما يسمى "-خطر" و "معامل التوتر **TC**".

سابقا: إن أكثر القواعد لا يمكن أن تعطي معلومات للقارئ. على سبيل المثال لنأخذ العناصر الخطرة بالغة الأهمية: كالميزة المادية للرسيل أو قطعة تتعرض للهجوم – هو أمر واضح من دون كتاب. ولكن استنتاجات النظام المستمدة منها ليست واضحة – فهي على سبيل المثال لا توضح الطرق المعتادة للعب في حالة كلا الطرفين لديه عناصر خطرة حاسمة.

٨. خوارزميات التفكير للأعب الشطرنج عند استخدام هذا النظام. يوضح الرسم التالي كيف تستخدم العناصر الخطرة (**HE**) في مباراة حقيقية عند حساب التفريعات.


حساب العناصر الخطرة HES التي تم إضافتها أو أزيلت أو تغيرت بعد نقلة في المباراة. إجراء التغييرات اللازمة في قوائم العناصر الخطرة HES وفي قوائم الأفكار إزاء استخدامها. في الوضعية الأصلية القوائم تكون فارغة.
قائمة عناصر الأبيض الخطرة HEs
قائمة عناصر الأسود الخطرة HEs
مجموعة أفكار استخدام قائمة عناصر الأبيض الخطرة HEs
مجموعة أفكار استخدام قائمة عناصر الأسود الخطرة HEs
انتقاء بعض النقلات المرشحة للعب
اختبار الأخطاء
نقلتك
نقلة الخصم

٩. الأمر الجديد الرئيسي للنظام هي فكرة إنشاء قائمة واضحة من المتطلبات التكتيكية تشمل التكتيك كله، أو لنكن أكثر دقة، يمكن أن تشمل التركيبات ٩٩ ٪ من السمات المحددة في تلك القائمة.
وهذا يوفر الكثير من المزايا التي هي أكثر أهمية من مجرد معرفة كل عنصر تكتيكي على حدة.
قاعدة أرسطو الشهيرة تصلح هنا: " الكل أكبر من مجموع أجزائه".
في وقت سابق: قوائم الشروط التكتيكية والتعليمات المنفصلة عما يجب أن تنتبه إليه عندما تبحث عن التكتيكات ـ من إمانويل لاسكير وماكس يووي إلى جاكو نيستاد وجون نان هذه القوائم كانت تطوّر لمساعدة لاعبي الشطرنج في البحث عن تكتيكات.
تلك القوائم لم تحل مشكلة البحث عن المتطلبات التكتيكية بالكامل، لم يكن أمرا سهلا استعمالهم ككل. علاوة على ذلك، كلّ المؤلفون أعطوا بيان مبهم جدا لبعض القواعد. فلم يتم أبدا توضيح إذا كان الملك ضعيف أو لا، أو كيف يجب أن ترى الترتيب السيّئ للقطع مسبقا، ومتى يجب أن تبحث عن تركيبات الشوكة"fork" ومتى تبحث عن تركيبات الابعاد عن مربع "deflection".
حساب ماهي العناصر الخطرة HEs التي أضيفت , أزيلت تغيّرت بعد نقلة في المباراة. عمل التغييرات الضرورية في قوائم العناصر الخطرة HEs وفي قوائم الأفكار حول إستعمالهم. في الموقف الأصلي، القوائم تكون فارغة. قائمة العناصر الخطرة للأبيض قائمةالعناصر الخطرة للأسود قائمة أفكار حول إستغلال الأبيض للعناصر الخطرة قائمة النقلات المرشحة اختبار الأخطاء الجسيمة "Blunder"نقلتك نقلة خصمك قائمة أفكار حول إستغلال الأسود للعناصر الخطرة

الفصل الثالث: المصطلحات.

لسهولة البند الثالث سنبدأ به كُلّ اسم جديد يَجِبُ أَنْ يَكُونَ واضحَ وفريدَ لِهذا أنا سوف لَنْ أَستعملَ مصطلحاتِ مثل قويةِ / ضعيفة المستعملة عموماً في أدبِ الشطرنجِ بمعنى عامّ.

المربع الضعيف هو المربع الذي لا يمكن مهاجمته ببيدق. ونستخدم فقط هذا التعريف في هذا الكتاب وقد تم شرحه في كتاب نظامي لنيمزوفيتش Nimzowitsch. تَدُلُّ التعاريفُ الأخرى على تفاعلاتِ القِطَعِ وبيادقِ أحد الأطراف. على سبيل المثال فإن وزير - الحصان الخطر- الأبيض يعني أنه يقع في منطقة الحصان الخطر نسبة إلى الملك الأبيض " يستطيع عمل كش ملك ووزير ". لا يهم ترتيب القطع السوداء والبيادق في هذه الحالة. كما لا يهم ترتيب القطع والبيادق البيضاء. يتيح الأسلوب أحادي الجانب في أن توفر كثيرا من وقتك. فحيثما كان حصان الرسيل فإنه قادر على أن يعبر الرقعة بأكملها في نقلتين وتوجيه الضربة النهائية. وعلاوة على ذلك، إذا لم يوجد حصان فإن بيدقا يمكن ترقيته إلى حصان. هذا هو السبب في أنه عندما تدافع ضد الشوكة fork أو عند إعداد الشوكة fork، فإنه غالبا ما يكون من الأفضل ألا تراقب مواقع ضرب الأحصنة، ولكن مواقع القطع التي يمكن أن تتعرض للهجوم.

الهدف: تعرف اختصارا. بأنها قطعة أو بيدق.

عناصر خطر: خطر بيدق ، خطر حصان ، خطر فيل ، خطر رخ.

وتستخدم هذه المصطلحات للدلالة على أهداف في مربعات تسمح لك بشن هجوم مزدوج " double attack" عليها بالقطعة أو بالبيدق المحدّد في المصطلح ؛ و نلاحظ أن ترتيب قطع الرسيل التي يمكن أن تقوم بمثل هذا الهجوم لا تؤخذ في الاعتبار.

الرخ على الرقعة الفارغة يمكن أن تهاجم أي مربعين في نفس الوقت، الفيل يمكن أن يهاجم أي مربعين من نفس اللون. ولكن لا الفيل ولا الرخ يمكن أن يهاجم شيئين في وقت واحد إلا لو كان كلا منهما بالفعل في خط هجوم واحد. هذا هو سبب أن أهداف خطر الفيل هي تلك الموجودة بنفس الوتر، وأهداف خطر الرخ هي تلك التي على نفس العمود أو خطر الصف.

المصطلحات الموضحة يكون لها معنى فقط بالنسبة لهدفين أو أكثر. كمثال يمكنك القول بأن الأبيض لديه هدفين في خطر الحصان a3-c3 كذلك خطر الرخ a1-f1 خطر البيدق مثل خطر الحصان a3-c3 ونراقب دائما ترتيب موقع القطع الرئيسية بالنسبة للملك في هذه الحالة فإن كلمة الملك ضمنية ويمكن أن نقول وزير- **نعني الوزير والملك** - في خطر الفيل أو رخ في خطر الحصان **نعني الرخ والملك**.

مصطلح خطر الوزير أو خطر الملك غير موجود لأنهما أكثر القطع أهمية وليس بإمكانهما مهاجمة قطع أقل قيمة مع كسب وقت (نقلة) "tempo" وكهجوم محتمل للوزير ضد الملك يمكن أن نعتبره دمجا لكل من خطر الفيل أو خطر الرخ و لننظر إلى الشكل التوضيحي التالي:



الوزير: اعتبره أي قطعة يمكن مهاجمتها مع الملك الأبيض في نفس الوقت
خطر البيدق المربع الأخضر e1 وg1 خطر الفيل موضح بالسهم الأصفر الوتر a7-g1 خطر الرخ أفقيا c1, e1
خطر الرخ عموديا g3, g5 ويميزه السهم الأزرق
خطر الحصان كل وزير يقع على مربع من نفس لون مربع الملك تم التمييز باللون الأحمر نجد خطر الحصان وتريا أول وثالث مربع من نفس اللون عموديا وأفقيا المربع الأول والثاني من نفس اللون
المربعات المميزة باللون الفوشيا آمنة من خطر الحصان

أهداف خطر البيدق: مربع واحد بين قطعتين على صف مثلا c3-e3 يمكن مهاجمة هاتين القطعتين ببيدق



إذا نقل الفيل إلى e3 سيظهر في منطقة خطر الفيل مع الحصان على c3 والأسود يمكنه ربح قطعة

1. ♗e3?? d5 2. ♗b3 d4+-

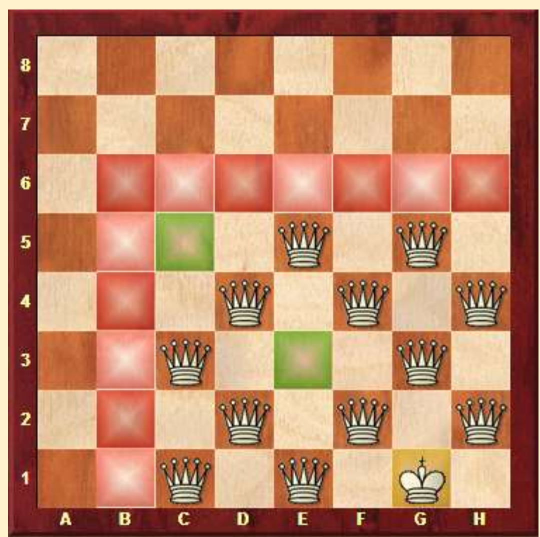
أهداف خطر الحصان : هي قطع في ترتيب يسمح بمهاجمتها باستخدام شوكة الحصان قطع خطر الحصان هي التي تقع على مربعات من نفس اللون على مسافة لا تزيد عن أربعة مربعات ويستثنى من ذلك المربعات الآمنة من خطر الحصان والتي تفصل وتريا بينهما مربع أو ثلاثة مربعات



كما ترى كل المربعات من نفس لون مربع الملك التي لا تبعد عنه أكثر من أربعة مربعات والتي شغلناها بوزير يمكن أن تطلب في نفس الوقت مع الملك بشوكة الحصان بينما المربعات الآمنة من نفس اللون تلك التي لم نشغلها بوزير وأكتفينا بإعطائها لون أخضر بينها وبين الملك مربع أو ثلاثة مربعات وتريا.

المربعات الآمنة من خطر الحصان هي جميع المربعات بخلاف لون مربع الملك و **a8, c2, c6, g2, g6.**

في الشكل التالي نرى تنويعة أخرى لخطر الحصان ضد الوزير بالنسبة للملك على **g1**



اللون الأحمر يحدد نهاية خطر الحصان واللون الأخضر يوضح المربعات الآمنة:

المربعات الآمنة في منطقة خطر الحصان c5, e3.

منطقة خطر الحصان c1, c3, d2, d4, e1, e5, f2, f4, g3, g5, h2, h4 فوق كل مربع منهم نضع وزير هؤلاء الوزراء يمثلون أهداف لخطر الحصان يستطيع مهاجمة أكثر من واحد منهم في نفس الوقت

أهداف خطر الفيل: الأهدافِ المَوْضُوعة على الوترِ. في أغلب الأحيان يتم الحساب بالنسبة للقِطَعِ الرئيسيةِ والملكِ.

أهداف خطر الرخ: الأهداف الموضوعة على نفس الصف أو العمود عادة نضع في اعتبارنا فقط خطر الرخ للوزير.

المربعات الأمنة من خطر الحصان: هي المربعات التي يحتاج الحصان إلى ٤ نقلات أو أكثر للوصول إليها من مربعه الحالي.

الأهداف الأمنة من خطر الحصان: هي الأهداف التي توضع بحيث لو تحرك الحصان من مربع إحداها لاحتاج إلى ٤ نقلات للوصول إلى المربع الخاص بالثاني (المربعات الأمنة من خطر الحصان) كمثال الملك على g1 والوزير على e3 (آمن من خطر الحصان ولكن معرض لخطر الفيل)

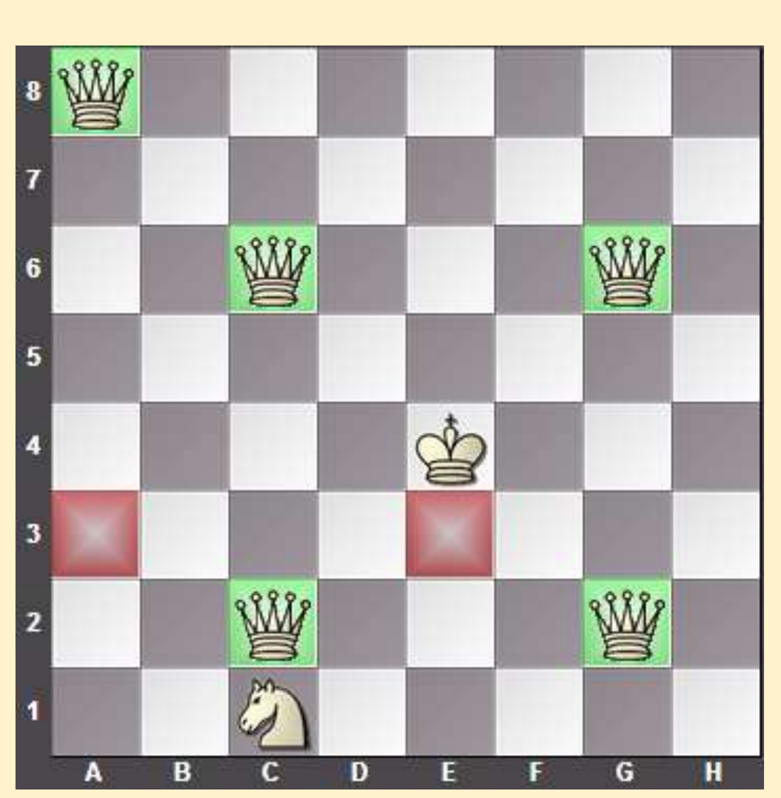
كما نلاحظ بالشكل الموضح على اليمين:

المربعات الآمنة من خطر الحصان:

هي التي تقع على بعد مربع واحد أو ثلاث مربعات عن حصان الرسيل وتريا (قطريا).

وكمثال:

الحصان على c1 المربعات الآمنة من خطره هي e3 و a3



العنصر الخطر:

هو مفهوم يحسب باستعمال مجموعة القواعد الموضحة في فصل العناصر الخطرة.



النقلة للأبيض عناصر الخطر:

الأبيض: a2, b2, d4, h3

الأسود: b4, c6, e6, h7

الأسلوب المستخدم للتحديد موضح في فصل العناصر الخطرة

في الموقف الموضح نستخدم الهجوم الحاسم ضد عناصر الخطر

1.♗xh7+! ♚xh7 2.♕h5+ ♚g8 3.♘c6 g6 4.♕h6+−

الأبيض يطلب الوزير ويطلب مات

إنّ مفهوم عنصر خطر هو أحد المفاهيم الرئيسية في هذا النظام الذي يمنحك خوارزمية تفصيلية لاستكشاف وحساب العناصر الخطرة وتقنية التعامل معها.

الهجوم والدفاع: بينما يتم حساب العناصر الخطرة عندما يجب أن تعرف كم من القطع تهاجم وكم عدد القطع التي تدافع عن مربع على رقعة الشطرنج، مما يتطلّب استعمال القواعد التالية:

الهجوم على عنصر: يتم حساب الهجوم إذا وجد بين القطعة المهاجمة والعنصر الخطر قطعة أو بيدق من جانب المهاجم يمكن تحريكه/ها لكشف خطّ الهجوم. عندما تحسب العناصر الخطرة لا تؤخذ قيمة القطع في الحسبان، على سبيل المثال إذا هاجم الوزير بيدق محمي ببيدق آخر، يتم حساب الهجوم. كذلك يتم حساب الهجوم بقطعة مربوطة أو ببيدق.

لا يتم حساب **الدفاع** بقطعة أو ببيدق مربوط أو تحت الهجوم. لا يتم حساب الدفاع بالقطع التي يمكن مهاجمتها ببيدق أو بقطعة أقل قيمة بمعنى آخر: لا يتم حساب القطعة التي بمهاجمتها تتسبب في خسارة وقت **tempo** (نقلة تضيع في الهروب من الهجوم)، أو إذا بعد تراجعها تفقد القدرة على حماية النقطة المحسوبة في الوقت الحاضر.

من الضروري ملاحظة أن الهجوم والدفاع يعد بطرق مختلفة من أجل حساب العناصر الخطرة؛ الهجوم يتميز على الدفاع. على سبيل المثال، يتم حساب الهجوم من قبل القطعة المربوطة، لكن لا يتم حساب دفاع القطعة المربوطة "المثبتة".

النقلة للأبيض. إحسب عدد هجمات ودفاعات المربع d7.



الهجمات: لا هجمات مباشرة، لكن هناك هجوم غير مباشر من قبل الوزير على d1 خلال فيله على d3. إنّ عدد الهجمات ١.

الدفاعات: يحمي كلا الحصانان السود الوزير، لكن وفقا للقاعدة الحصان على e5 لم يؤخذ في الحسبان كمدافع لأنه مهاجم من قبل الفيل على f4. الحصان على f6 لم يعتبر مدافع لأنه مهاجم بالرخ على f3 خلال فيله على f4. إنّ عدد الدفاعات صفر.

نستنتج أن الهجوم على الوزير الأسود =١ والدفاع =صفر! الأبيض يربح، مستغلا هذا الظرف:

1.♗xe5! ♜xe5 2.♖xf6 ♜d8 [2...gxf6 3.♗xh7+! ♚xh7 4.♕xd7] 3.♖f3 +-

مهم في التعريف السابق، من المهم فهم معنى " إمكانية التحرّك لكشف خطّ الهجوم " ملاحظة: نحن لا نحسب الهجوم العمودي للقطع إذا كانت وراء بيادقهم ما لم يكن هناك إمكانية لإبعاد البيدق عن هذا العمود مثلا بأخذ بيدق أو قطعة للخصم. على سبيل المثال، نحن لا نأخذ في الحسبان هجوم الرخ في a1 على البيدق في a7 في الموقف الأصلي، لكنّنا نأخذ في الحسبان الهجمات القطريّة للفيل و الوزير خلال البيادق والهجمات الأفقية للرخ والوزير أيضا "على الصف" - الهجوم الأخير يحدث نادرا عمليا.



على e8 نرى هجمتين للرخين البيض من خلال الفيل الأبيض ودفاع واحد من الرخ الأسود على f8. على h7 نحسب الهجوم من قبل الوزير على h5 ومن خلال الفيل على e4 لأنه يمكن أن يتقدّم للأمام ليفتح الوتر b1-h7 ودفاع واحد من الملك الأسود. إنّ الهجوم بالرخ الأسود على e4 يحسب بينما الهجوم من قبل الرخ على f8 عموديا على البيدق f5 لا يحسب لأن بيدق f7 يغلق العمود F أمامه بالكامل. الأبيض يربح بتضحية البيدق والفيل الذين يغلقا خطي الهجوم الوتر والعمود.

25.f6! g6 26. ♗xg6! fxg6 27. ♕h6 ♛xf6 28.♖xe8 +-

هجوم الاشعة السينية خلال عائق البيادق يمكن أن تؤخذ في الحسبان حسب تقدير لاعب الشطرنج، إن مبدأ الأشعة السينية الموضح في قاعدة ١٣ إذا أخذته في الاعتبار سيجنّبك ارتكاب الأخطاء الجسيمة التي تحدث لو أهملت مثل هذه الهجمات. إذا وجدت قطعة من جانب الدفاع تغلق خطّ الهجوم على القطعة الأخرى أو بيدق رئيسي أو مربع ثغرة، فإن الهجوم على القطعة المانعة (بيدق، مربع تسلل) يترك لتقدير لاعب الشطرنج أهمية الهجوم خلالها. في أكثر الحالات ليست ضروريا حسابهم للتكتيك.

معامل التوتّر (TC) لهدف يجب أن يحسب كالتّالي:

- **إذا الهدف لم يهاجم وليس محمي. TC = 0.**
- **إذا عدد الهجمات مساوي إلى عدد الدفاعات إذن TC =" عدد الهجمات ". على سبيل المثال، إذا عندنا هجمتان ودفاعان، TC = 2.**
- **إذا عدد الهجمات أكبر من عدد الدفاعات، إذن TC يحسب عدد الهجمات ناقص عدد الدفاعات. في هذه الحالة نكتب TC مع "+". على سبيل المثال، هجمتان ودفاع واحد: TC = +1.**

عنصر مثقل بالأعباء: عنصر خطر حيث يتجاوز عدد المهاجمين عدد المدافعين والعنصر تحميه قطعة قليلة القيمة، على سبيل المثال بيدق يحمي بيدق آخر مهاجم بقطعتين.

الحماية المفرطة: إنّ عدد الدفاعات أكثر من عدد الهجمات. هذا المصطلح قدّم من قبل نيمزوفيتش في كتاب سماه " نظامي" ويشرح في أدب الشطرنج عادة بالتفسير التالي: إذا دافعت عن عنصر موضع هجوم بعدد أكبر من القطع من مهاجميه، فكلّ قطعة تحمي هذا العنصر تصبح حرّة.



الحماية المفرطة موصّى بها فقط للعناصر الحاسمة، مثل النقاط المركزية لموقف. كما أن القطع التي تحمي بإفراط نقطة حاسمة تعتبر في مراكز إستراتيجية جيدة. هنا مثال من كتاب نيمزوفيتش " نظامي ": إنّ النقطة المركزية للموقف e5. يخصص الأبيض في النقلات التالية ثلاث قطع لحمايتها .

1.♘d2 ♞e7 2.♘f3 ♞g6 3.♖e1 ♝b4 4.c3 ♝a5 5.♗f4

حقق الأبيض هدفه في الحماية المفرطة ل e5 مما يسمح للأبيض بالسيطرة على المركز وبعد ذلك الربح بمهاجمة الملك. كم هي مثيرة فكرة ربط الحماية المفرطة بنظام العناصر الخطرة حيث أنها حالة طبيعية للهدف الذي يؤدّي عدم حمايته إلى تحوله لعنصر خطر .

عند العمل بنظام العناصر الخطرة لا نكتفي بحماية النقاط المركزية فقط ولكن نهتم بكافة أرجاء الرقعة حيث تحدث العناصر الخطرة

النظام البسيط: يتكون من مجموعة القواعد الإلزامية، ويعتبر الأسهل والأسرع للبحث.

النظام الموسع: هو النظام الأساسي تم دعمه بقواعد جديدة. ليصبح نظام يمكن أن ينميه أيّ لاعب شطرنج، طريقته في اللعب ومعرفته والتفضيلات يجب أن يؤخذ كل ذلك في الاعتبار.

راقب أو أحذف: مصطلح وقاعدة. يعني بأنّ العناصر الخطرة تتطلب مراقبة دائمة للقوى الكامنة التكتيكية المرتبطة بهم. قبل كل شيء، من الضروري الانتباه إلى عناصرك الخطرة.

الفصل الرابع: قواعد لحساب العناصر الخطرة (HE)

إنّ مفهوم العناصر الخطرة (HE) هو الأكثر أهمية في النظام. العناصر الخطرة تظهر لك النقاط الرئيسية على رقعة الشطرنج حيث يمكن أن تؤدّي التركيبات. فائدة مهمة من نظرية العنصر الخطرة شمولها - كلّ التركيبات والدوافع التكتيكية التي ترتبط أثناء الممارسة العملية بالعناصر الخطرة مباشرة. العناصر الخطرة ليست دائما تهديد حقيقي. هم فقط مثل " ديك الطقس " الذي يرى من أي ربّع ستهب ريح التكتيك. هناك الكثير من القواعد لحساب العناصر الخطرة. هذا يمكن أن يكون تحدي في البداية، لكنّك يجب أن تقبله، لأن هذه اللعبة التكتيكية معقّدة ومتنوّعة جدا ومن الصّعب جدا إستعمال عدد أصغر من القواعد. يجب أن يكون لديك فهم جيد للقواعد التالية وقادرا على حساب (HE) المستندة عليهم بسرعة.

١.تفوق الرسيل ماديا HE #1

HE #1 الأفضلية المادية ميزة يمكن أن تتحول في كثير من الأحيان إلى تضحية أو نقلة غير متوقعة. على سبيل المثال، إذا أنت ضحيت بقطعة، عليك توقع أن يقوم رسيلك بتضحية قطعة في المقابل - وفي أي مكان من رقعة الشطرنج.

الأفضلية: عنصر HE حاسم.

	**Alekhine - Vidmar Karlsbad, 1911** الأبيض له حصان إضافي، لكن رخه وفيله تحت الهجوم. الأبيض يجب أن يضحّي بقطعة على أية حال. الأكثر أهمية أن يفعل ذلك بالطريقة الصحيحة. 1.♜b1! 1...bxc1♛ [1...♜xf7 2.♗xb2] 2.♘xe5 ♛f4 3.♘d3 مع بيدق إضافي للأبيض
	**Chigorin –Gunsberg** Havana, 1890 للأبيض حصان زائد وقد وجد مبادلة مربحة 1.♕e6+ ♔h8 2.♗xf5 ♕g5 [2...♖xf5? 3.♕xc8+] 3.f4 ♕xf5 4.♕xf5 ♖xf5 5.♔xg2+-
	Cvicela –Manik [4] Hlohovec, 1998 للأسود رخ إضافي و لكي ينقذ وزيره يمكنه أن يضحي بأي قطعة 1...♗f5! 2.♕d2 ♖d8 3.♕e3 ♗d3 4.♕f3 f6 0-1

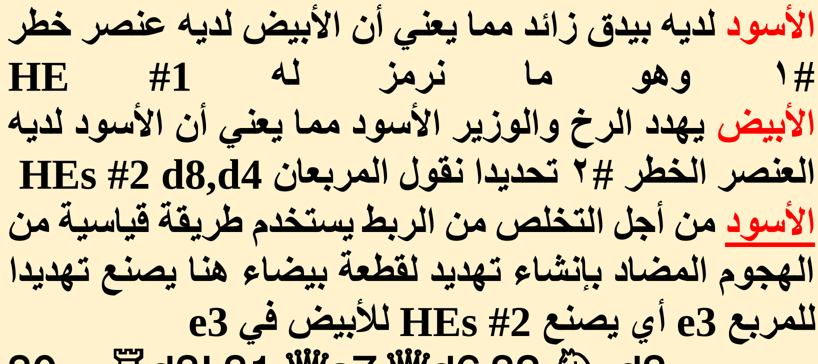
٢.أهداف تحت الهجوم

عناصر الخطر هي أهداف تتعرض للهجوم، تحديدا في الحالات التي يتجاوز عدد المهاجمين على عنصر عدد المدافعين HE #2 .

الأفضلية: عنصر HE حاسم.

للوهلة الأولى، كل شيء بسيط: إذا تعرضت قطعة للهجوم، يجب أن ندافع عنها أو ننقلها بعيدا. تظهر مواقف أكثر تعقيدا عندما تتعرض قطعة الرسيل للهجوم في المقابل.

Ipatov -Giri Antalya, 2013



الأسود لديه بيدق زائد مما يعني أن الأبيض لديه عنصر خطر ١# وهو ما نرمز له HE #1
الأبيض يهدد الرخ والوزير الأسود مما يعني أن الأسود لديه العنصر الخطر ٢# تحديدا نقول المربعان HEs #2 d8,d4
الأسود من أجل التخلص من الربط يستخدم طريقة قياسية من الهجوم المضاد بإنشاء تهديد لقطعة بيضاء هنا يصنع تهديدا للمربع e3 أي يصنع HEs #2 للأبيض في e3

30... ♖d3! 31.♕a7 ♕d6 32.♘xd3 ♗xd3+ 33.♔a1 ♗xc1 -+

Shevchenko -Kirillovich [4] Orel, 2001



الأسود له فيل على g7 تحت الهجوم ومع أن الأبيض في كش لكن هذا لا يضمن لعب هادئ للأسود. بتضحية بيدق يشد الأبيض الوزير ليضعه تحت الهجوم:

1.b4! ♕xb4+ 2.c3 ♕b5 3.♗xg7+-



بوضع الحصان على g4 فإن الأسود يعد للمبادلة مثلا :
1.♘xc6? ♘xe3 2.♘xd8 ♘xd1 3.♖axd1 ♖xd8
بوضع متساوي لكن هناك حساب آخر
1.♗xg4! ♗xd4 [1...♘xd4 2.♗xc8 ♕xc8 3.♗xd4+-; 1...♗xg4 2.♘xc6 ♗xd1 3.♘xd8 ♗c2 4.♘xb7 ♗xc3 5.bxc3 ♗xe4 6.♘a5+-] 2.♗xc8 ♗xc3 3.♗xb7 ♗xb2 4.♗xc6 ♖c8 5.♖b1
بقطعة إضافية للأبيض في كلّ التفريعات. مثل هذه التركيبات عندما تضحي بقطعة لكي تكسب مادّة بينما قطعة الرسيل تبقى تحت الهجوم تسمى فدائي *desperado*.

٣.الأهداف الغير محمية

والعنصر المستهدف عبارة عن هدف محمي ومهاجم بنفس عدد المرات أو غير محمي ولا مهاجم. ينبغي أن تحسب عدد الهجمات والدفاعات وفقا للقواعد المنصوص عليها في الفصل ٣. اسمحوا لي أن أذكركم بهذه القواعد:

الهجوم على عنصر يتم حسابه بالإضافة إذا كان بين القطعة المهاجمة والعنصر المستهدف قطعة أو بيدق صديق تستطيع تحريكه لكشف خط الهجوم. عند حساب العناصر المستهدفة لا تؤخذ قيمة القطع في الاعتبار، على سبيل المثال إذا هاجم وزير بيدق يحميه بيدق آخر، يتم حساب الهجوم. كما يتم حساب الهجوم بقطعة متسمرة "مربوطة" أو بيدق.

الدفاع بقطعة أو بيدقا مسمر أو معرض للهجوم لا تحسب. الدفاع بقطع يمكن أن تتعرض للهجوم من بيدق أو قطعة أقل قيمة أو مع كسب وقت كذلك لا تحتسب القطع التي بعد تراجعها لا تكون قادرة على حماية النقطة التي نحسبها في الوقت الحالي.

يجب حساب معامل التوتر (TC) لهدف على النحو التالي:

- إذا كان الهدف يمكن مهاجمته وليس محمي. TC = 0.
- وإذا كان عدد المهاجمين مساو لعدد المدافعين فإن TC = "عدد المهاجمين". كمثال، إذا كان لدينا هجومين ودفاعين فإن TC = 2.
- وإذا كان عدد المهاجمين أكبر من عدد المدافعين، إذن يتم احتساب TC بعدد المهاجمين ناقص عدد المدافعين. في هذه الحالة نكتب TC مع "+". على سبيل المثال، اثنين مهاجمين والدفاع واحد: TC = +1.

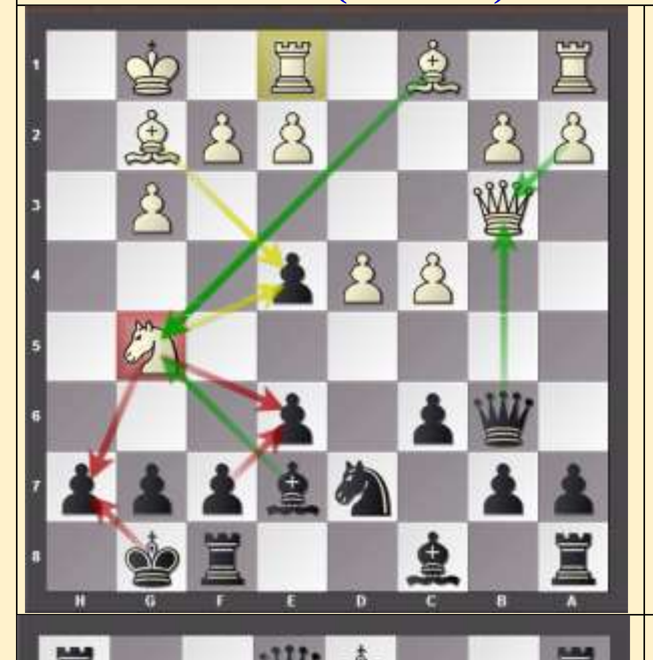
يعتبر الهدف عنصر خطر وفقا للمادة ٣ في الحالات التالية:

- إذا كان الهدف يمكن مهاجمته وليس محمي TC = 0 (HE #3.1).
- الهدف المحمي ويدافع عنه بنفس عدد المهاجمين TC> 0 (HE #3.2).
- الهدف الذي يتم مهاجمته عدد من المرات أكبر مما يتم الدفاع عنه، وتكون قيمة الهدف المعرض للهجوم وقطع الدفاع عنه أقل بكثير من قيمة القطعة المهاجمة. مثلا بيدق محمي ببيدق آخر، ومعرض للهجوم بقطعتين. في هذه الحالة لن يتم اعتبار الهدف معرض للهجوم وفقا للقاعدة ٢، ولكن تحسب وفقا للقاعدة الهامة ٣: TCمعامل التوتر مع "+" (HE #3.3).
- هجوم غير مباشر مع عدد مهاجمين أكبر من عدد المدافعين، TC مع "+" (HE #3.4).

في الممارسة العملية تستخدم القاعدة ٣ لحساب معظم عناصر الخطر.

الأفضلية: من الأدنى (HE #3.1) إلى الأعلى (HE #3.4). كلما زاد عدد المهاجمين والمدافعين، زاد خطر العنصر.

الأمثلة: الهدف الذي يمكن مهاجمته وليس محمي TC = 0 (HE #3.1).



عناصر الخطر موضحة في الشكل على اليمين و نركز تحديدا في هذا المثال على الرخ الغير محمي في e1 نجد أن الهجوم المباشر ضده قادنا إلى هجوم مزدوج

1...♕a5! 2.♕c3 ♗b4 ∓

من مبارة Karpov Christiansen
Wijk aan Zee 1993

النقلة ١٢ ارتكب الأسود كاربوف خطأ جسيم بنقل فيله إلى المربع d6 سامحا للأبيض بالهجوم المزدوج وربح الدور بالوزير

12.♕d1 1–0



في الوضع العادي لا تعتبر الرخ عنصر خطر لأنها خلف درع من البيادق لكن إذا تحرك أحد البيادق b2-b7-g2-g7 أصبحت الرخ عنصر خطر طبقا للقاعدة ٣ كانت الرخ آمنة حتى النقلة

١٣.b3?

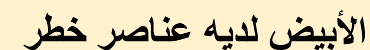
أصبحت بعد هذه النقلة عنصر خطر HE #3.1 مما يسر للأسود الفوز ببيدق

١٣.... ♘xe4! 14.♕xe4 ♗f6 15.♘c3 ♗xc3 ∓

الأفضل

15. ♘d4 ♘xd4 16.♖xd4 d5 17.♕e3 dxc4 18.♗b2 cxb3 19.♘c3 ♗xd4 20.♕xd4 f6 ∓

الهدف المحمي ويدافع عنه بنفس عدد المهاجمين TC> 0 (HE #3.2).

	للأبيض عناصر خطرة الوزير على c4 الحصان على d4 والفيل على g5 وكقاعدة : عندما يحمي عنصر خطر عنصر خطر آخر هاجم المدافع. 1...♘e5 1-0 2.♕b3 [2.♘xe6 ♗xe6] 2...♕xd4
	 الأبيض لديه عناصر خطر وزير يمكن مهاجمته وغير مهاجم على g5 (HE #3.1). حصان محمي ومهاجم بنفس العدد على d5 (HE #3.2). طبقا للقاعدة يجب مهاجمة الوزير للفوز بالحصان 1...h6!
	الرخ على b8 لها معامل توتر TC=1 يتم مهاجمتها بقطعة "الوزير" ويدافع عنها بقطعة "الحصان" لذا هي عنصر خطر (HE #3.2). الأبيض بمهاجمة المدافع " الحصان على d7 " يفوز بمادة 25.♖xd7 ♕xd7 26.♕xb8 ♘b6 27.♘xe5 +-

الهدف الذي يتم مهاجمته عدد من المرات أكبر مما يتم الدفاع عنه، وتكون قيمة الهدف المعرض للهجوم والقطع المدافعة عنه أقل من قيمة القطع المهاجمة. TC مع علامة "+" .(HE #3.3)



النقلة الأخيرة في المثال السابق ♘xe5 الأبيض يضرب البيدق الذي أصبح بدوره عنصر خطر طبقا للقاعدة ٣ (HE #3.3)



عنصر الخطر في هذا المثال هو البيدق e6 الذي يحميه البيدق f7 والمهاجمين الحصان على g5 والوزير على e2

عدد المهاجمين أكبر من عدد المدافعين TC=+1 وقيمة القطع المهاجمة أكبر من قيمة عنصر الخطر و أكبر من قيمة المدافع عنه (HE #3.3)

1.♘xe6!

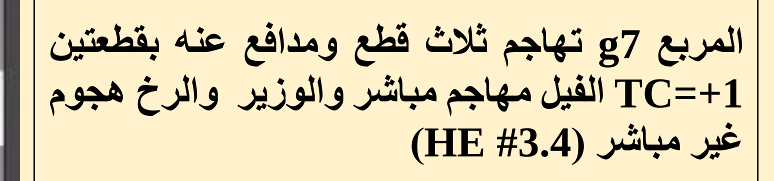
سلم الأسود حيث رأى

1...fxe6 [1...♕e7 2.♗xd5] 2.♕xe6+ ♕f7 3.♕xf7+ ♖xf7 4.♗xd5+-

هجوم غير مباشر مع عدد مهاجمين أكبر من عدد المدافعين، TC مع "+" (HE #3.4).

هنا نري (HE #3.4) مع TC=+١ على المربع a5 ونترجمه كالتالي هجوم غير مباشر ضد عنصر خطر قطع الدفاع عنه أقل من قطع الهجوم عليه بمقدار ١ (الهجوم "الوزير" =١ ، الدفاع "لا يوجد" =٠) وقد أصطلح على تسمية ذلك بمعامل التوتر مع إعطائه علامة + لتوضيح مقدار تفوق عدد المهاجمين عن عدد المدافعين
والطريقة المثلى لاستعمال هذا العنصر هو فتح خط الهجوم مع كسب وقت تيمبو

19.♖c8+ ♖xc8 20.♕xa5+-


المربع g7 تهاجم ثلاث قطع ومدافع عنه بقطعتين TC=+1 الفيل مهاجم مباشر والوزير والرخ هجوم غير مباشر (HE #3.4)

31.♘xh6! ♖xh6 32.♗xg7+ 1–0



المثال التالي واضح جدا حالة عنصر خطر HE #3.4
ويصدف أن بكشف خط الهجوم يهدد الأبيض بمات على المربع c7 أو يخسر الأسود وزيره مقابل حصان وفيل.

1.♘d5+-

٤.التكسير "المبادلة" HE #4

الهدف الذي يتم مهاجمته بقطعة مساوية له في القيمة بيدق ببيدق - رخ مقابل رخ - حصان مقابل فيل إلخ... HE #4

٥.القابلية للمهاجمة HE #5

القطعة التي يمكن مهاجمتها في النقلة التالية بقطعة أقل منها في القيمة ودون التضحية بالقطعة المهاجمة.



لدى الأسود عناصر خطر HE #5
الوزير على f5 والرخ على f8

وهو ما استغله الأبيض للحصول على التعادل
16.♘d6 ♕g4 17.♗h6 ♖f6 18.♗g5=

٦.الربط أو التسمير أو التثبيت HE #6 Pin

القطعة المربوطة هي عنصر خطر
الأولوية: كلما زادت قيمة القطعة المربوطة وعدد المهاجمين والمدافعين كلما زاد خطر القطعة



الأبيض يهاجم القطعة المحمية "الوزير" ليفوز بالقطعة المربوطة "الحصان"

39.♖f1 ♕g3 40.♖f3 ♕g5 41.♖exe3 +-



فرصة الأسود لحماية الحصان المربوط هي لعب f6 أو التحرك بالملك
الأبيض مع كسب وقت يمنع الأسود من الدفاع عن الحصان المربوط على e5 ويزيد من عدد القطع المهاجمة في نفس الوقت ليفوز به
1.f6! ♕d6 2.♖ae1 ♖ce8 3.♖f5+-

٧.الملك HE #7

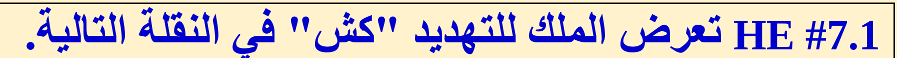
هو عنصر خطر مستهدف دائما وخاصة بوجوده على صف أو عمود مفتوح أو يمكن مهاجمته عند حساب الميزات التكتيكية من الضروري أن نضع في اعتبارنا دوما الهجوم على الملك الكش التكوينات التي تستهدف تدمير المدافع وجميع العمليات التي تتمحور ضد الملك. ونلخص حالات الملك كعنصر خطر:-

HE #7.1 تعرض الملك للتهديد "كش" في النقلة التالية

HE #7.2 عدم وجود متنفس للهواء مما يعرض الملك للمات الخلفي " مات الصف الأول أو مات الصف الخلفي "

HE #7.3 مربع أو أكثر من المحيطين بالملك تحت الهجوم

HE #7.4 الملك على خط واحد مع الوزير أو الرخ أو الفيل حتى لو بينهم قطعة " أشعة اكس HE #13 "



HE #7.1 تعرض الملك للتهديد "كش" في النقلة التالية.



الكش هي نقلة إجبارية غالبا تؤدي إلى تحسين موقفك وإضعاف موقف الرسيل بدون خسارة "تيمبو" وقت.
في المثال التالي قام الأسود بالإثنين:

1...♖g4+ 2.♔f1 ♗a6+ 3.♔e1 ♖g1+0-1

يبدو هذا الموقف للوهلة الأولى مسالما وقد ظهر بعد النقلة الخامسة للأسود
5...e6?
التي أوجدت الفرصة للأبيض للإستفادة من HE #7.1 لدى الأسود

6.♗xb8! ♖xb87.♗b5+ ♔e7 [7...♘d7 8.♘e5+-] 8.dxc5 +-

HE #7.2 عدم وجود متنفس للهواء
"مات الصف الأول أو مات الصف الخلفي - استهداف المدافع عن هذا الصف"



ليستفيد الأسود من ضعف الصف الأول فإنه يضرب HE #3

26...♖xd3 0–1



1.♕a5! ♖f8 2.♕g5 1-0

HE #7.3 مربع أو أكثر من المحيطين بالملك تحت الهجوم

الملك الأسود عنصر خطر لوقوع المربعين e7 و d8 تحت الهجوم

1.♘xe6 fxe6? [1...♕b8 2.♘xf8 hxg5 3.♘xd7+-] 2.♕h5+



HE #7.4 الملك على خط واحد مع الوزير أو الرخ أو الفيل حتى لو كان بينهم قطعة

عنصر الخطر b3-g8 كذلك الرخ a8 طبقا ل HE #3.1

1.♘d5! exd5 [1...♕f7 2.♘g5 ♕h5 3.♘xe6+-] 2.♕xd5+ ♔h8 3.♕xa8+-





لا يعتبر ملك الأبيض عنصر خطر رغم وجود بيدقين b7,c6 على خط الوزير الأسود و الملك الأبيض

45.♕c4

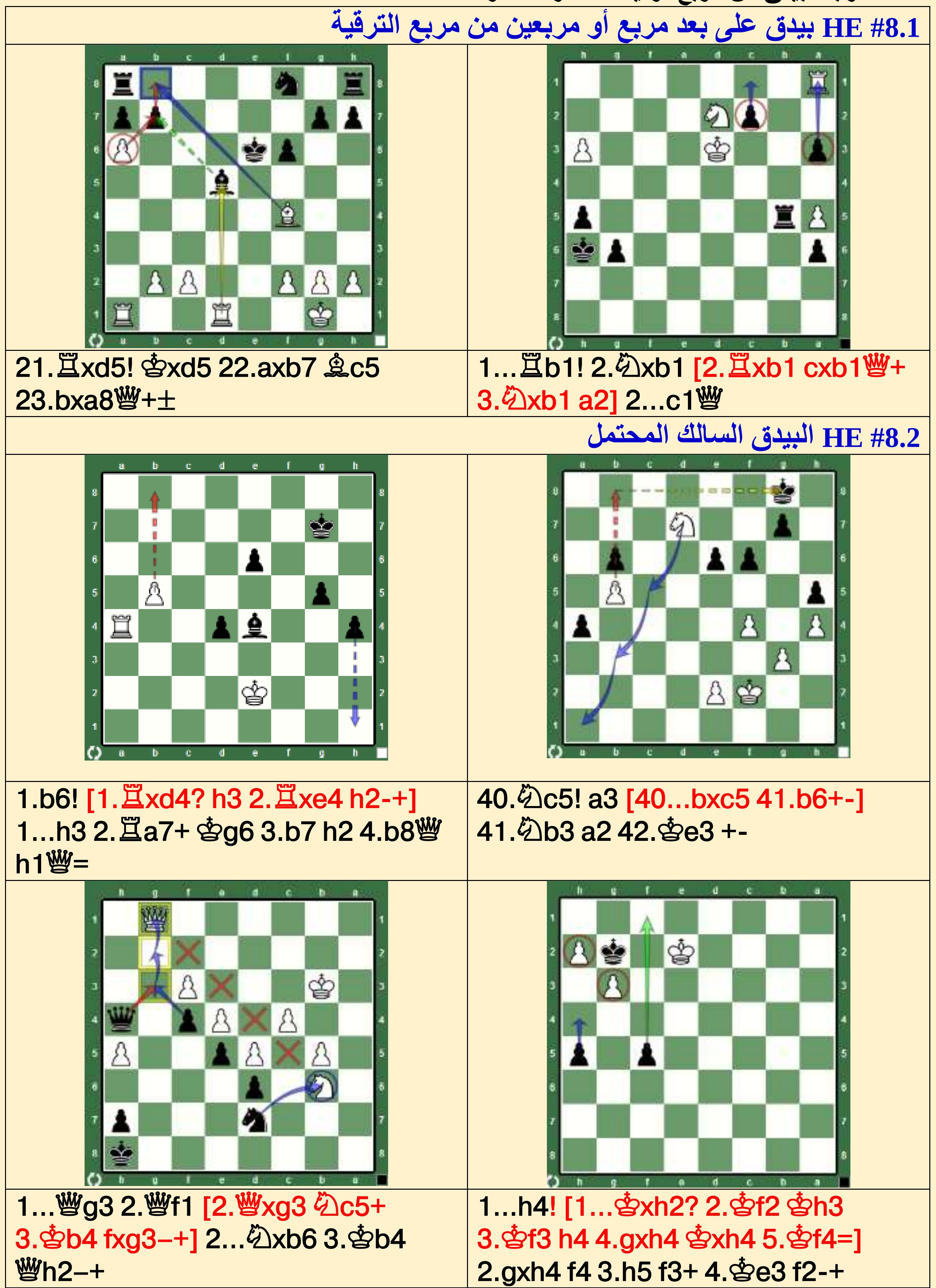
صانعا عنصر خطر HE #7.4

45...b5!

هجوم مضاد بصنع HE #7.4 والأخذ ممنوع
تفوق الأبيض كاف لتحقيق الفوز فيما بعد

٨.البيدق السالك

كلما اقترب البيدق من مربع ترقيته كلما زاد خطره



HE #8.1 بيدق على بعد مربع أو مربعين من مربع الترقية

21.♖xd5! ♔xd5 22.axb7 ♗c5 23.bxa8♕+±	1...♖b1! 2.♘xb1 [2.♖xb1 cxb1♕+ 3.♘xb1 a2] 2...c1♕

HE #8.2 البيدق السالك المحتمل

1.b6! [1.♖xd4? h3 2.♖xe4 h2-+] 1...h3 2.♖a7+ ♔g6 3.b7 h2 4.b8♕ h1♕=	40.♘c5! a3 [40...bxc5 41.b6+-] 41.♘b3 a2 42.♔e3 +-
1...♕g3 2.♕f1 [2.♕xg3 ♘c5+ 3.♔b4 fxg3–+] 2...♘xb6 3.♔b4 ♕h2–+	1...h4! [1...♔xh2? 2.♔f2 ♔h3 3.♔f3 h4 4.gxh4 ♔xh4 5.♔f4=] 2.gxh4 f4 3.h5 f3+ 4.♔e3 f2–+

٩.مربع الاختراقHE #9.

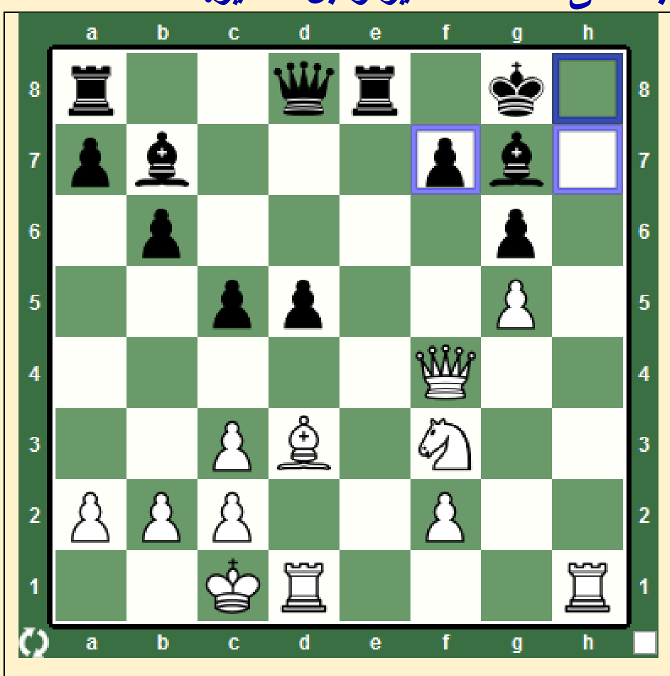
مربع الاختراق:-

هو كل مربع في تنظيم قوات جانب الدفاع يمكن لقطعة أو بيدق معادي اقتحامه أو احتلاله والوصول إليه. يتم حساب الهجوم والدفاع على مربع الاختراق بنفس طريقة حساب الهجوم والدفاع على هدف، على سبيل المثال، يعتبر مربع الاختراق عنصر خطر في حالة وجود بيدق أو قطعة للمهاجم بين القطعة المهاجمة ومربع الاختراق. كذلك إذا كان هذا المربع مصيريا كتهديد في الصف الأخير أو قبل الأخير وخاصة تهديد المات على الصف الأخير، العدد المتساوي للمهاجمين والمدافعين يعتبر عنصر خطر.

هل يجب الأخذ في الاعتبار مربعات الاختراق على الصفين الثالث والرابع؟ إنه سؤال للمناقشة.

إذا لم يكن عدد العناصر الخطرة كبيرا ولديك وقت، فمن الأفضل أن تعدهم، لأن مربعات الاختراق تلك يمكن أن تكون مؤشر موقفي هام. إذا لم تقم بحساب مربعات الاختراق فلن يتسبب ذلك في خطأ جسيم، لكن قد يؤدي لأخطاء موقفيه. في حالة وجود مربعات اختراق كثيرة يتم تجاهل تفاصيل الحسابات غالبا لصالح التفكير.

الأفضلية: أكثر مربعات الاختراق خطورة عادة التي توجد على الصف الأخير وقبل الأخير.



19.♖h7! [19...♔xh7 20.♕xf7; 19...c4 20.♕h4 cxd3

على g7 تجد HE #9 و HE #3

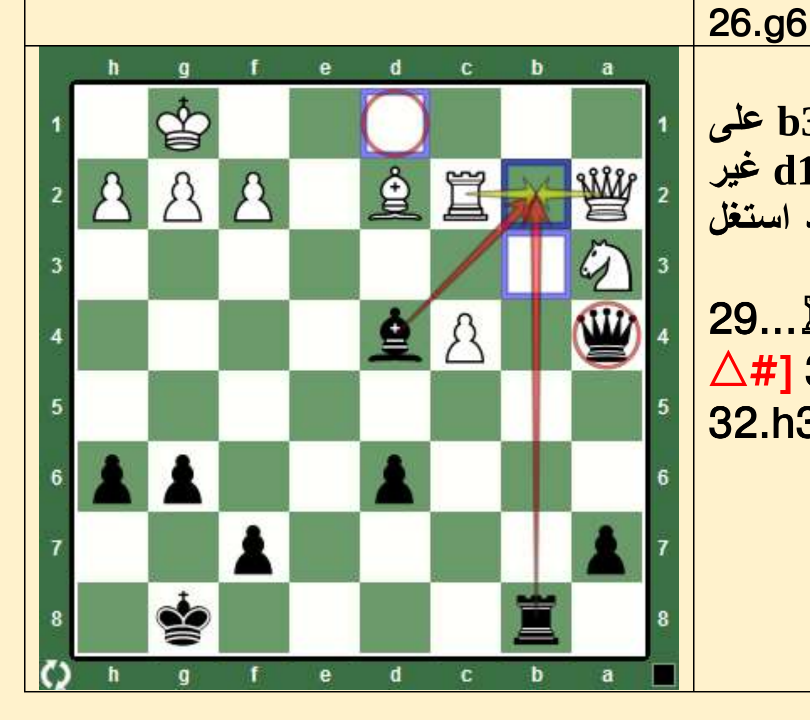
21.♖xg7+ ♔xg7 22.♕h6+ ♔g8 23.♖h1 f6 24.♕xg6+ ♔f8 25.♖h7+–]

19...d4 20.♗c4! ♕e7 [20...♗xf3 21.♖xg7+ ♔xg7 22.♕xf7+ ♔h8 23.♕xg6 ♖e7 24.♕f6+ ♖g7 25.♕xf3 ♕xg5+ 26.♔b1 ♖e8 27.♗b5! ♖d8 28.♗d3±]

21.♕h4! [1–0]

سلم الأسود نظرا ل:-

21...♗xf3 22.♖xg7+ ♔xg7 23.♕h6+ ♔g8 24.♕xg6+ ♔f8 25.♕h6+ ♔g8 26.g6



مربعات الاختراق عند الأبيض هي b3,b2,d1 على المربع b2 نرى هجومين ودفاعين، المربع d1 غير محمي ومهاجم بالوزير من خلال الرخ. وقد استغل الأسود عناصر الخطر تلك كما يلي:-

29...♖b2 30.♕a1 [30.♖xb2 ♕d1+ △#] 30...♖xc2 31.♕xd4 ♕xa3 32.h3 ♕b2 0–1



مربعات الاختراق لدى الأسود هي a6, b7, d7 و d8 المربعات تحت الهجوم القريبة من الملك هي عناصر خطرة حتى لو كان عدد المدافعين يزيد عن عدد المهاجمين الأبيض يربح باللعب على مربعي التدخل d8 و b7

1.♖d8+! ♖xd8 [1...♔xd8 2.♘b7+ ♔c8 3.♘xc5] 2.♗xc5 1-0

الأبيض يستخدم مربع الاختراقg6
بادءا بشن هجوم على عنصر الخطر c6 والذي تم حسابه طبقا للقاعدة رقم 3#

1.♖xc6! ♖xc6 2.♖xc6

وليس مسموحا ب

2...♕xc6

بسبب

3.♘g6+ ♔g8 4.♘e7+ +-

1.f6! hxg5 2.♕g61-0

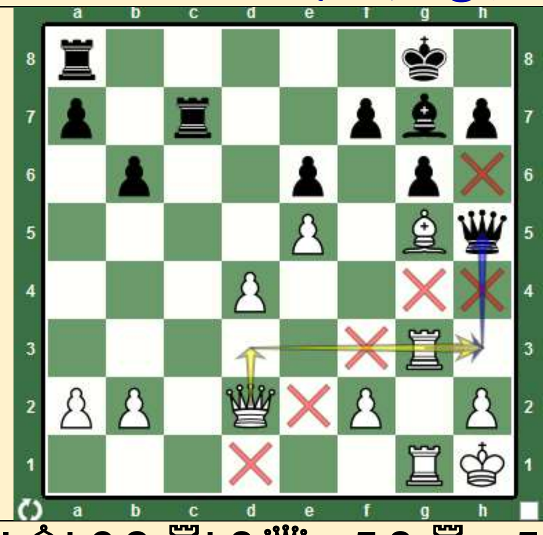
١٠. الحركة المحدودة للقطعة HE #10

الأفضلية: كلما قل عدد المربعات المتاحة لحركة القطعة كلما زاد خطرها ولا تطبق هذه القاعدة على الأهداف المحمية جيدا

HE #10.1 القطعة التي لديها نقلة واحدة فقط أو ليس لديها نقلات على الاطلاق
هذه القطعة يمكن مهاجمتها ببيدق أو إماتتـها بقطعة



1. ♗xh6!+- ♖xh6 2.♘g5

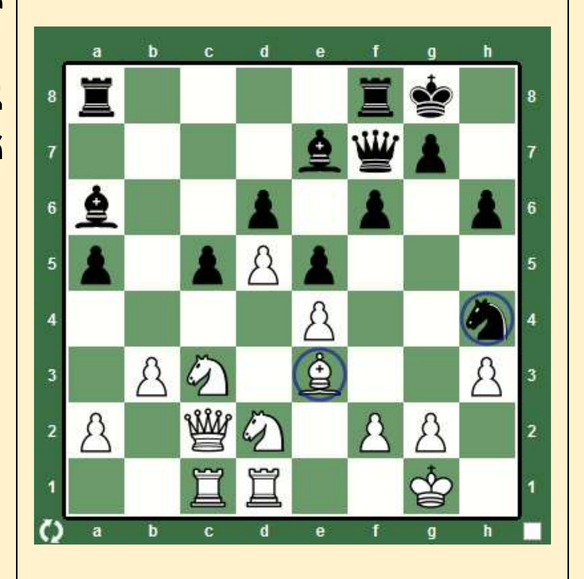


1.♕d3! ♗h6 2.♖h3 ♕xg5 3.♖xg5+-

HE #10.2 الوزير أو الفيل الذي يمكنه التحرك في اتجاه واحد فقط



1...c6 2.♕a7 [2.♗b3 c5 3.♕c3 c4]
2...♖b7 3.♕xa6 cxd5-+



الحصان الأسود والفيل الأبيض محدودي الحركة لعب الأبيض مهاجما عنصر الخطر على الفور

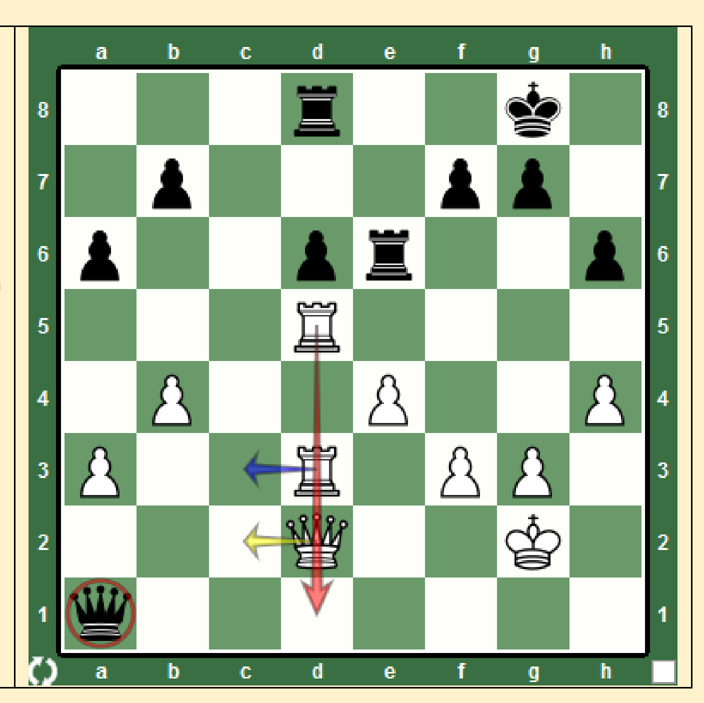
1. g3? f5! 2.♗xc5

كهجوم مضاد ترك الأبيض حصانه تحت الضرب وهاجم بدوره نفس نقطة الضعف لدى الأبيض بشن هجوم قوي على e3

[2. ♔h1 f4 3.♗xc5 dxc5 4.gxh4 f3 5.♖g1 ♗xh4 6.♘f1 ♗g5 7.♖xg5 hxg5 8.♘g3 ♕f4 9.♘f5 g4 10.hxg4 ♕xg4 -+ : 2.gxh4 f4 3.♗xc5 f3 4.♘f1 dxc5 5.♘e3 ♗xh4 6.d6 ♗e2 7.♘g4 ♗xd1 8.♕xd1 ♗g5 9.♖c2 ♕e6 10.♕d5 ♕xd5 11.♘xd5 -+]
2...dxc5 3.gxh4 ♗xh4 4.exf5 ♕h5 5.d6 ♖xf5 6.♘ce4 ♖af8 7.♕xc5 ♗xf2+ 8.♘xf2 ♖xf2 9.♕xf2 ♖xf2 10. ♔xf2 ♕e2+ 11. ♔g3 ♗b7 0-1

١١. الهدف المتوغل HE #11

العنصر الخطر عبارة عن بيدق أو قطعة توغلت في معسكر الرسيل HE #11



الوزير الأسود توغل أكثر من اللازم في معسكر الأبيض والذي وجد الفرصة سانحة أمامه لعزل الوزير الأسود ومن ثم مهاجمته

41.♖c3! ♖de8 42.♕c2

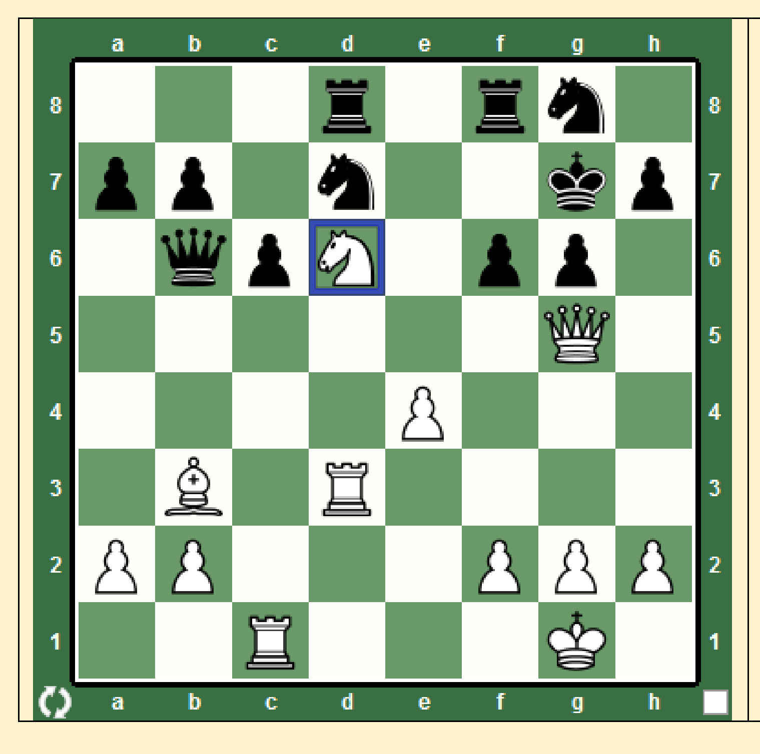
وسلم الأسود لعدم وجود دفاع ضد النقلة

43.♖d1

التي تفوز بالوزير

١٢. القطعة الدخيلة HE #12

الرخ على الصف السابع "الثاني" أو الحصان على الصف السادس "الثالث" عنصر خطر HE #12



النقلة للأبيض

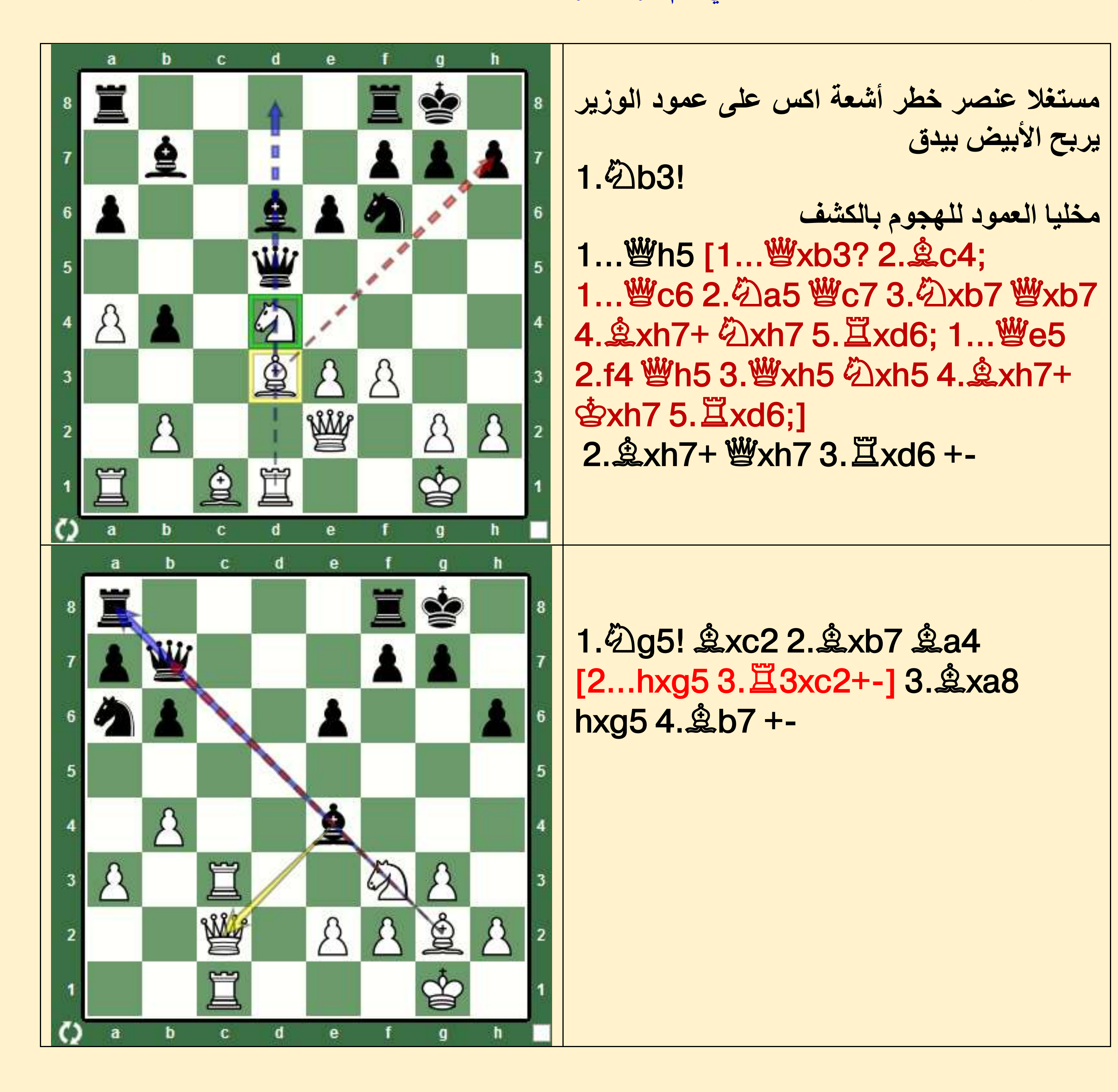
لديه حصان دخيل على معسكر الأسود في الصف السادس مما يعد عنصر خطر HE #12 عند الأسود

1.♘f5+ ♔h8 2.♕xg6 hxg6
3.♖h3+ ♘h6 4.♖xh6#

١٣. الأشعة السينية X-Ray عنصر خطر HE #13

HE #13 موقع الملك أو الوزير على خط الهجوم لقطع طويلة المدى مثل فيل أو رخ، موقع الرخ على خط هجوم مع فيل، حتى ولو كان على خط الهجوم قطعة أو بيدق

الأفضلية: كلما زادت قيمة القطعة التي يتم مهاجمتها خلال أشعة X



مستغلا عنصر خطر أشعة اكس على عمود الوزير يربح الأبيض بيدق

1.♘b3!

مخليا العمود للهجوم بالكشف

1...♕h5 [1...♕xb3? 2.♗c4; 1...♕c6 2.♘a5 ♕c7 3.♘xb7 ♕xb7 4.♗xh7+ ♘xh7 5.♖xd6; 1...♕e5 2.f4 ♕h5 3.♕xh5 ♘xh5 4.♗xh7+ ♔xh7 5.♖xd6;]
2.♗xh7+ ♕xh7 3.♖xd6 +-

1.♘g5! ♗xc2 2.♗xb7 ♗a4 [2...hxg5 3.♖3xc2+-] 3.♗xa8 hxg5 4.♗b7 +-

١٤. قطع العنصر الخطر HE #14

الأفضلية: كلما قل عدد النقلات التي تحتاجها القطعة لشن هجوم كلما زاد خطرها.

HE #14.1 قطع خطر-البيدق

قطعتان على صف واحد بينهما مربع واحد يمكن لبيدق الرسيل مهاجمتهما في نقلة أو نقلتين.



1.d5! ♘a5 [1...♗g4 2.dxc6 ♗xf3 3.gxf3 bxc6 4.♕a4+-] 2.dxe6! ♘xb3 3.♗b5+, +-

الأسود له ملك ورخ في موقع خطر البيدق:d5-f5.
الأبيض يستخدم HE #14.1 بهاجمة آخر عنصر خطر البيدق على a5

1.♗xa5! [1.♖a4 ♖f8 2.♗xa5 ♖a8 3.♗c3 ♖xa4] 1...♘xa5 2.♖a4

رابحا بيدق نظرا للتهديد e4

2...♘d4+ [2...♖f8 3.♖xa5]
3.exd4 ♘c6 4.dxc5 ♔xc5 5.g4 hxg4+ 6.♔xg4 +-

الأبيض مستغلا عناصر الخطر لدى الأسود يقوم بتكوينة تكتيكية رابحة

1.♖xc8+! ♖xc8

الملك ملزم بحماية الرخ

وحان الوقت لاستخدام HE #14.1 على المربع d7

2.d7 ♔xd7

الآن الملك والرخ في موقف خطر الفيل

3.♗g4+ ♔c7 4.♗xc8 1-0

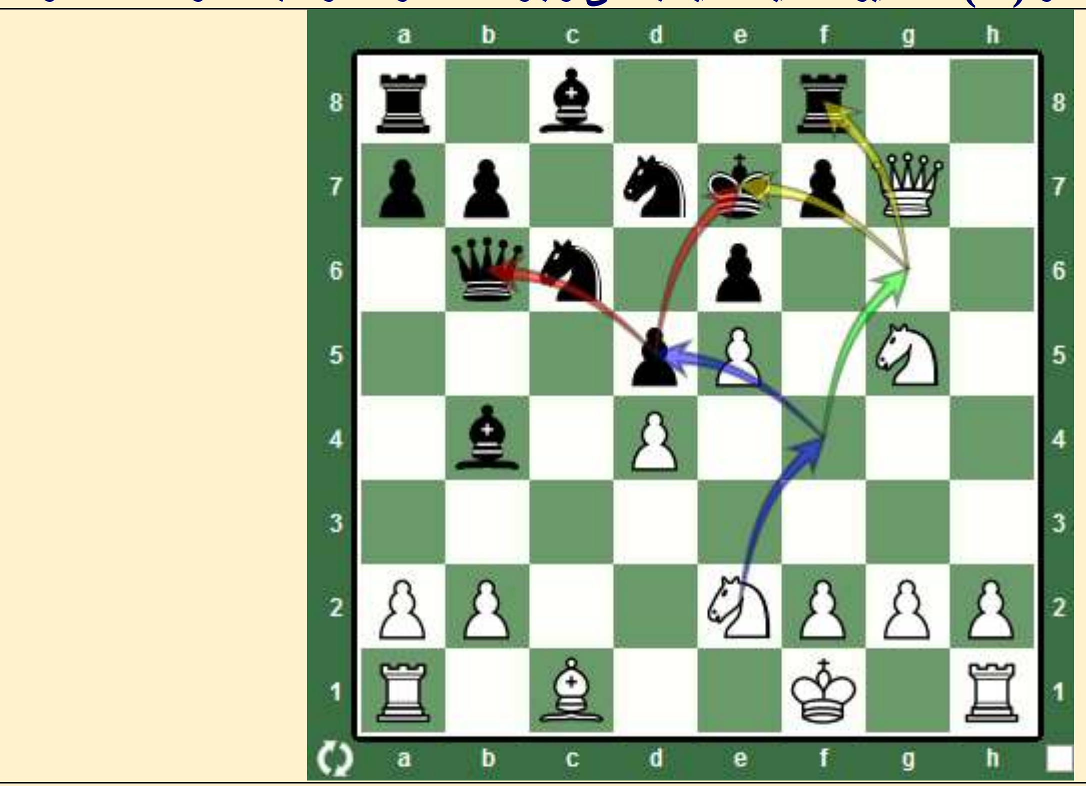
HE #14.2 قطع خطر الحصان

رخ وزير ملك في منطقة خطر الحصان بحيث يمكن للحصان مهاجمتهم في نفس الوقت ولا يتم حساب هذه المخاطرة في حال كان الرسيل ليس لديه أحصنة أو فرصة لترقية حصان خلال نقلة أو اثنتين. لتقليل عدد العناصر الخطرة التي يتم حسابها نأخذ في الحسبان فقط القطع التي تكون في موقف خطر الحصان التي يمكن مهاجمتها خلال نقلتين لحصان الرسيل، بدون أخذ في الحسبان الترتيب المتبادل للقطع والبيادق الأخرى من كلتا جوانب. على سبيل المثال، في الموقف الأصلي نحن لا نأخذ في الحسبان خطر الحصان على الرخ فيa1 والملك في e1، لكن عندما يظهر الحصان الأسود على c6 هذا العنصر الخطر يجب أن يحسب طبقا إلى الشرط التالي:

للتيسير في مواقف الافتتاح يتم حساب عنصر الخطر (a8-e8) a1-e1 و (d8-h8) d1-h1 فقط في الحالات التالية: -

عندما يهاجم الحصان مباشرة النقطة (c7) c2 أو (f7) f2

إذا كانت النقط (c7) c2 أو (f7) f2 غير محمية كفاية بمعنى وجود عناصر خطر طبقا للقواعد ٢،٣ و ٤.



الأسود لديه وزير في موقع خطر الحصان بالنسبة للملك b6-e7 مما يسمح للأبيض باقتناصه

1.♘xe6!

[1.a3? ♛a6]

1...♚xe6

[1...♖e8 2.♗g5+ ♚xe6 3.♘f4+ ♚f5 4.♕h7+ ♚xg5 5.♘h3+ ♚g4 6.f3#; 1...♚e8 2.♘xf8]

2.♘f4+ ♚e7

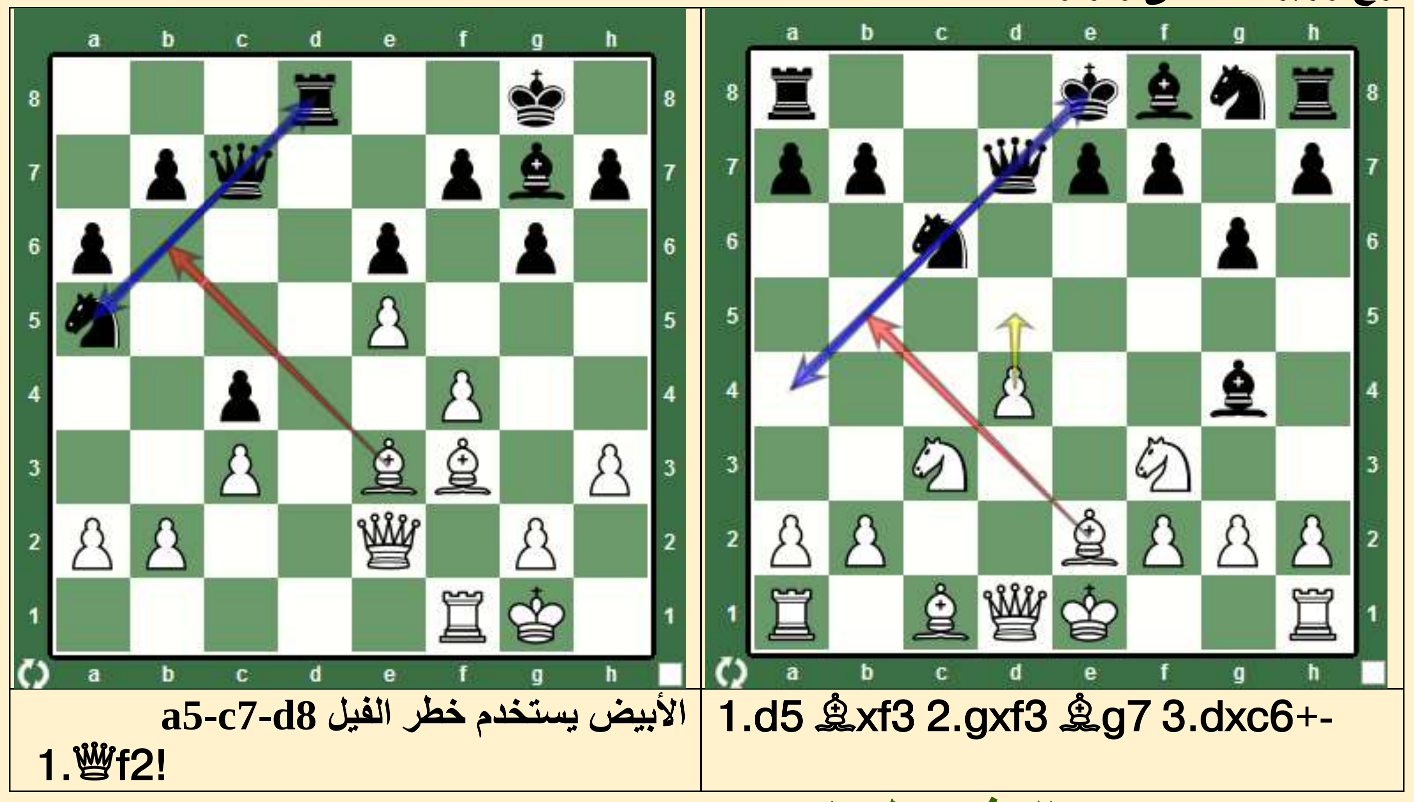
[2...♚f5 3.♕h7+ ♚g5 4.♕h5#]

3.♘xd5+ ♚e8 4.♘xb6 1-0

في الوقف بعاليه نلاحظ أيضا أن الرخ f8 والملك e7 في موقع خطر الحصان.

HE #14.3 قطع خطر الفيل:

رخ وزير ملك على وتر واحد.



1.d5 ♗xf3 2.gxf3 ♗g7 3.dxc6+-

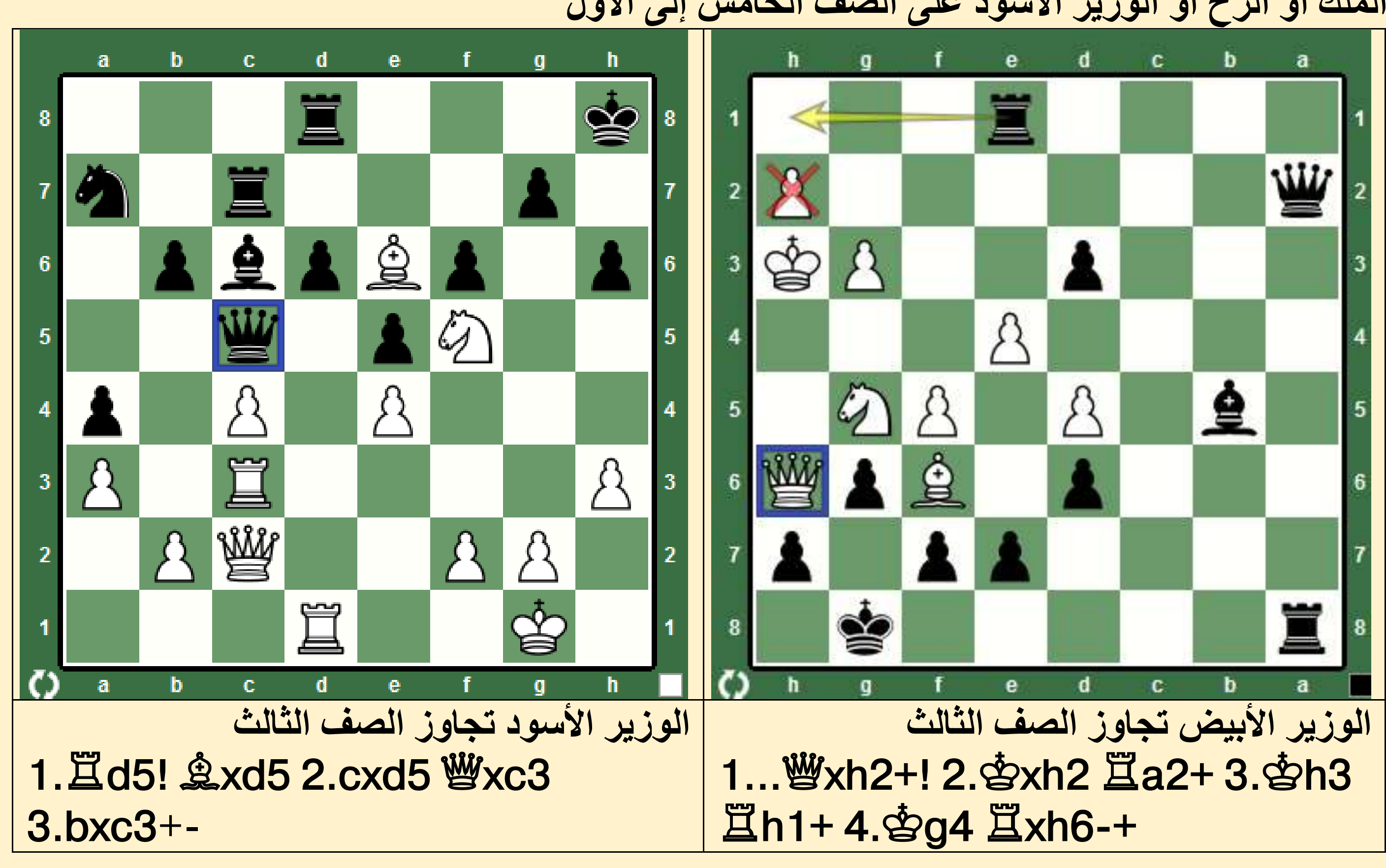
الأبيض يستخدم خطر الفيل a5-c7-d8
1.♕f2!

HE #14.4 وزير وملك في خطر الرخ:

الملك والوزير الموجودين على صف واحد أو عمود ولا يفصل شيء بينهما.

١٥. تجاوز القطع الثقيلة الصف الثالث HE #15

الملك أو الرخ أو الوزير الأبيض على الصف الـرابع إلى الثامن
الملك أو الرخ أو الوزير الأسود على الصف الخامس إلى الأول



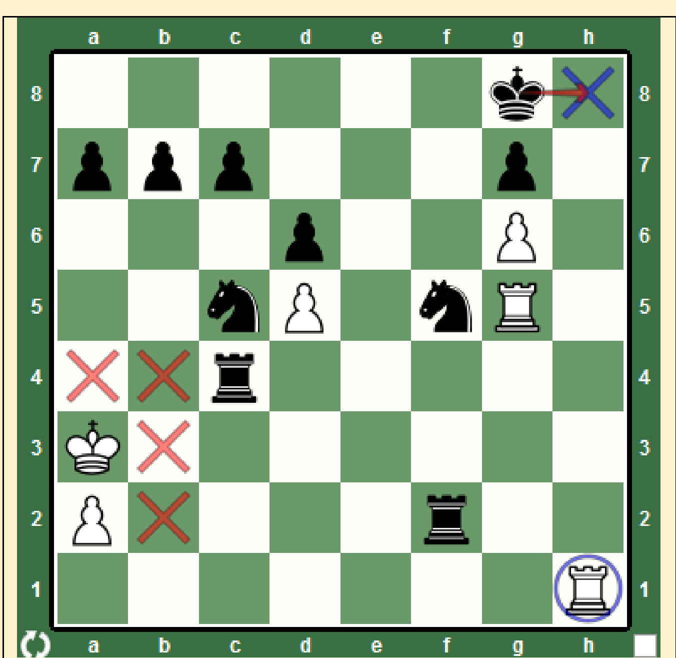
الوزير الأبيض تجاوز الصف الثالث
1...♕xh2+! 2.♔xh2 ♖a2+ 3.♔h3 ♖h1+ 4.♔g4 ♖xh6-+

الوزير الأسود تجاوز الصف الثالث
1.♖d5! ♗xd5 2.cxd5 ♕xc3 3.bxc3+-

١٦. احتمال التعادل بالجمود stalemate " مات مخنوق "

إذا كان لرسيلك قطعتان أو أقل لهما حركة، أو كان ملكه محدود الحركات وليس لديه أكثر من بيدق متحرك

عنصر خطر نهاية دور



للأبيض قطعتين يمكنهما التحرك بينما ملكه متجمد يستفيد الأبيض من مربع الاختراق h8

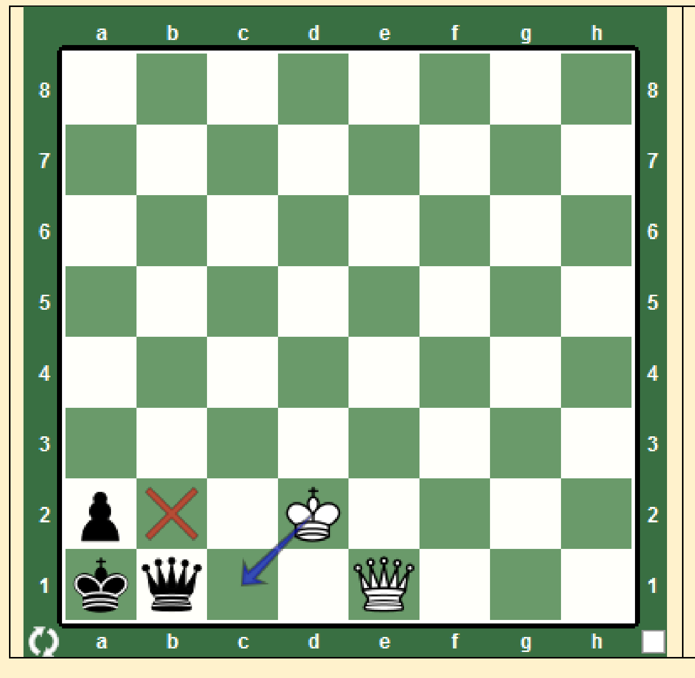
1.♖h8+! ♔xh8 2.♖h5+ ♘h6 3.♖xh6+ gxh6 4.g7+ ♔h7 5.g8♕+ ♔xg8

محققا التعادل "الباطة"

١٧. احتمال النقلة الاجبارية:

كلما قل عدد النقلات الممكنة كلما زادت مخاطرة النقلة الاجبارية **zugzwang**.

عنصر خطر نهاية دور



الأسود بإمكانه فقط تحريك الملك إلى b2 ووزير لا يمكنه مغادرة الصف الأول ولو كان النقلة للأسود لبادل الوزيرين ثم أفسح الطريق لترقية البيدق لكن النقلة للأبيض الذي استغل محدودية نقلات الأسود ليضعه في تزاجتسفانج "نقلة اجبارية"

1.♕c1 ♕xc1+ 2.♔xc1=

١٨. احتمال التعادل النظري:

كلما قل عدد القطع وكان ترتيبها بطريقة خاصة تمكن من القيام بتضحية تصل بنا إلى تعادل نظري زادت تلك المخاطرة ولحسابها يتطلب ذلك الدراية الكافية بأشكال التعادل النظري ونماذجه.

عنصر خطر نهاية دور

فصل ٥. جداول تدوين عناصر الخطر، والقواعد باختصار.

جدول مختصر عناصر الخطر

م	الوصف	الأفضلية الداخلية	الأفضلية العامة
HE#1	التفوق المادي للرسيل		حاسمة
HE#2	أهداف تحت الهجوم		حاسمة
HE#3	هدف مهاجم ومدافع عنه نفس العدد أو غير مهاجم و غير محمي	زيادة عدد المهاجمين و المدافعين معامل التوتر عدد المهاجمين – عدد المدافعين، إذا تساوى العدد، أو زاد المهاجمين عن المدافعين مع "+"	هام عندما: TC مع "+" أو TC > 0
HE#4	المبادلة		هامة
HE#5	إمكانية الهجوم بقطعة أقل قيمة		هامة
HE#6	الربط أو التسمير	كلما زادت قيمة القطعة المربوطة	هامة
HE#7	الملك		تهديد المات حاسمة هامة في حالة: الكش- ضعف الصف الخلفي – إمكانية الهجوم
HE#8	البيدق السالك	كلما اقترب البيدق من مربع الترقية	هام عندما يكون هناك بيدق قريب من مربع الترقية
HE#9	مربعات الاختراق	أكثرها خطورة غالبا على الصف الأخير وقبل الأخير	أهميتها متروك لتقدير اللاعب
HE#10	النقلات المحدودة	كلما قل عدد النقلات المتاحة للقطعة زاد الخطر	هامة عند مهاجمة قطعة محدودة النقلات
HE#11	القطعة المتوغلة	كلما زادت قيمة القطعة	هامة
HE#12	قطعة دخيلة		هامة عندما تهاجم قطعة محدودة الحركة
HE#13	أشعة اكس	زيادة قيمة القطعة المعرضة لأشعة اكس	هامة
HE#14	قطع العنصر الخطر	كلما قل عدد النقلات التي تحتاجها القطعة لشن هجوم	هامة حسب تقدير اللاعب
HE#15	تحرك الملك الوزير الرخ للصف من الرابع حتى الثامن		
HE#16	إمكانية التعادل " الجمود "	عندما يكون للرسيل ملك محدود الخطوة وبيدق واحد قابل للحركة	نهاية الدور
HE#17	إمكانية النقلة الإجبارية	كلما قل احتمال عدد النقلات الممكنة والمتاحة	نهاية الدور
HE#18	إمكانية التعادل النظري	كلما قل قطع الرسيل وكان ترتيبها يسمح بتعادل نظري	نهاية الدور

أثناء المباراة يجب أن تعير انتباه خاصّ إلى HEs الجديدة التي ظهرت بعد النقلة الأخيرة ولتلك التي ستظهر بعد نقلة محتملة. كما يجب أن تراقب HEs السابقة ذات الأولوية الأعلى والتركيبات التي تغيرت.
إنّ التدرج المحدّد في الجدول مشروط. فهو يظهر أي HE له تأثير على نتيجة المباراة بشكل إحصائي غالبا. لكن من وقت لآخر كلّ HE يمكن أن يصبح سبب نصر وهزيمة. لذلك، لا تظن أنه إذا في موقف ما به ثلاثة HEs مختلفة، الأكثر أهمية سيكون HE الأعلى في الجدول، فهذا غير صحيح. فحساب الأولوية معقّد أكثر من حساب HE ومعقد بالتأكيد لتحسين كفاءة النظام. في المرحلة الأولى للدراسة يمكن أن تأخذ في الحسبان كلّ HE بشكل متساو. في هذه الحالة في المواقف الأولى وفي اللعب الموقفي يمكن أن تأخذ في الحسبان كلّ عناصر الخطر. تظهر المشكلة في مواقف التكتيك الحادّة ونهاية الدور عندما يكبر عدد HE وتظهر مشكلة الاختيار - ما الذي يجب أن تنتبه إليه أولا؟ في المرحلة الأولى هذا الاختيار يتم بشكل حدسي. الحساب والعمل بالأولويات هو المرحلة الثانية لدراسة الأساليب. خوارزميات حساب الأولوية تسمح لك برؤية القيمة النسبية للعناصر الخطرة واستعمال هذه المعلومات في المناورات الموقفية وفي البحث عن التكتيك. يسمح لك استعمال الأولويات باستخدام التقنية في نهاية الدور حيث يصبح عدد عناصر الخطر كبير بشكل ملحوظ - خصوصا وفقا للقواعد ٣ و٩. في نهاية الدور، أغلبية القطع والبيادق غالبا ليست محمية HE#3، وفي نفس الوقت غير مهاجمين مما يعني معامل توتّر صفر. وعندما يختفي الوزير من الرقعة لا تعتبر هذه العناصر خطرة جدا، وفي نهاية الدور HE#3 يمكن أن تؤخذ في الحسبان فقط عندما يكون معامل التوتّر> ٠. مربعات الاختراق لا تؤخذ في الحسبان في نهاية الدور إذا كان هناك الكثير منها. هذا يقربنا إلى تقنية تسمح لك لاستعمالها في نهاية الدور. ظهور عدد كبير من HEs في نهاية الدور وطرق التغلّب على هذه المشكلة يعتبر اتجاه مهم لتطوير هذه التقنية مستقبلا.
القضية المتشعبة تكون مواقف تكتيكية حادّة. من ناحية، هناك عادة عدد عظيم HEs. فيهم، ومن ناحية أخرى ، الأهمية النسبية لمختلف HEs يظهر في أغلب الأحيان عند حساب تفريعات طويلة تقع وراء مجال هذه التقنية. هذا غريب لكن قضايا عملية تفكير لاعب الشطرنج تقريبا ليست موضحة في الكتابات. مؤلف كوتوف " أسرار تفكير لاعب الشطرنج " تصف خوارزمية حساب "شجرة تفريعات" حيث أنّ اختيار النقلات المحتملة تتم من قبل لاعب شطرنج بشكل حدسي. في مؤلف دكتور نان ذو عنوان مماثل "أسرار الشطرنج العملي" يعطيك نصيحة مؤكّدة حول اختيار النقلة المحتملة لبعض أنواع المواقف. لكن ما تزال قضية عملية تفكير لاعب الشطرنج في منطقة البحث عن النقلات المحتملة غير معلنة كليا. يستعمل HEs إرشادات عند حساب التركيبات الطويلة ونصيحة مؤكّدة وخوارزميات حساب يعتمدون على الأنواع المختلفة من عناصر الخطر - كلّ هذه طرق مرتقبة لتطوير هذه التقنية مستقبلا.

تدوين العناصر الخطرة

لكتابة عناصر الخطر من المريح استعمال الشكل التالي:

W: عناصر الأبيض الخطرة

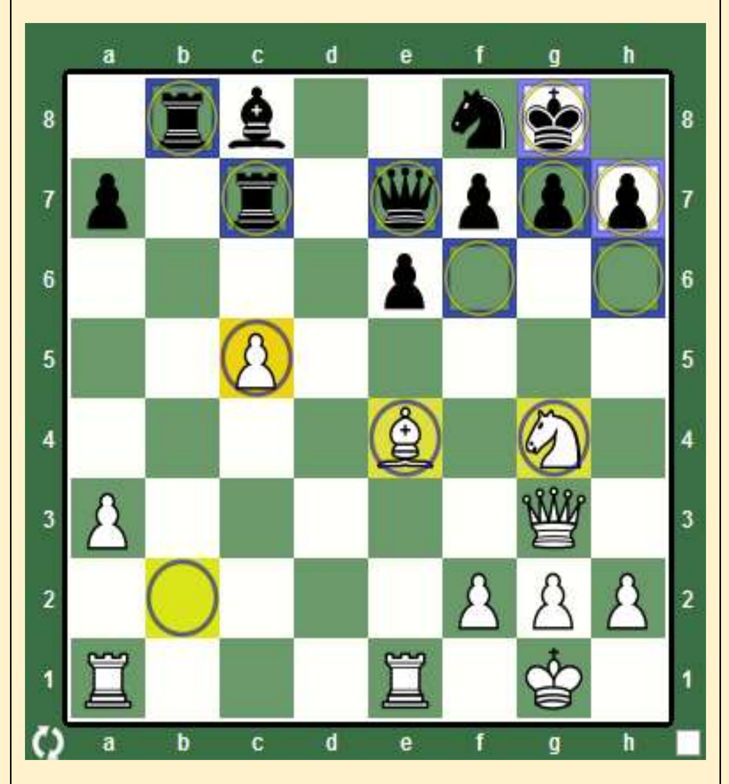
B: عناصر الأسود الخطرة

عادة ندرج عنصر الخطر HE في موقف من اليسار إلى اليمين، من أخر صف إلى أول صف.

HE يدون بتحديد مربع أو مجموعة مربعات متضمّنة في HE. قاعدة حساب HE تأخذ شكل الأس. HE الحاسمة يمكن أن تدون بخط مميز. إذا تم حساب HE طبقا لعدّة قواعد بنفس الوقت، كلّ القواعد أو القواعد الأكثر أهمية تدون كأسس.

*** لتمثيل النقص المادي نستخدم الصيغة – للدلالة على التخلف المادي متبوعة بعدد القطع ثم رمز القطعة : كمثال 2P- تعني نقص عدد ٢ بيدق ***

دعنا نرى مثال.

W: c5[2], e4-g4[14], b2[9] **B**: -P[1], b8[3], c7[3], c7-e7[14], f6[4], g3-g8[13], g7[3], g8[7], h6[9], h7[9] للأبيض أفضلية في عدد العناصر الخطرة. إضافة إلى أن لديه ٢ عنصر خطر حاسم، لهذا يجب أن يتّخذ بعض الإجراءات. خطر الحصان على القطع الرئيسية بموجب القاعدة ١٠ هنا للقطع c7-e7، لأنهما يمكن أن يهاجما من قبل الحصان في نقلتين، بينما عناصر خطر الحصان b8-c7 , a1- e1 وg1-g3 لا يمكن أن مهاجمتهم بالحصان في نقلتين، لهذا لم يدرجوا في القائمة. الأبيض ليس له فيل مربّعات داكنة مما يقلل قيمة خطر الفيل b8-c7 قاعدة ١٤. يستخدم الأبيض HE على c7, f6, g7 وg3-g8، يبعد الوزير في e7 عن حماية HE على c7، مما يسمح بتنفيذ هجوم مزدوج: 1.♘f6+! ♚h8 2.♘e8 ♛xe8 3.♕xc71-0	

الفصل السادس: كيف تستعمل عناصر الخطر

وجود HE، ليس ضمان للإمكانيات تكتيكية. على أية حال، الكثير من HE، تعني ظهور العناصر التكتيكية، وحتى لو بدت غير سليمة، فمن الضروري حسابهم. بداية يجب أن تبحث عن إمكانية مهاجمة عناصر الخطر - هجوم أو أسر.

الإحساس المنطقيّ لعناصر الخطر

الجوهر المنطقيّ أو الطبيعي للعناصر الخطرة هو إمكانية جعل رسيلك مشغول ببعض المشاكل التكتيكية أو ما يمكن أن نسميه كسب وقت شطرنج أو تيمبو بطريقة أخري. ومثال على ذلك: - إذا قطعة مهاجمة في نقلة واحدة، يمكن الدفاع عنها في نقلة واحدة. إذا قطعتين مهاجمتان في نقلة واحدة، في أغلب الأحيان ليس محتمل الدفاع عن كلاهما في نقلة واحدة، وأحدهما سيقع.

الهجوم المزدوج أسهل حالة تشرح خلاصة العناصر الخطرة: إذا كان هناك قطعتان غير محميتين، فأحدهم سيضيع في حالة هجوم مزدوج بسبب قلة الوقت المتوفر لحماية كلتا القطع. الحالة الأخرى هجوم على قطعة متزامن مع كش. في هذه الحالة يكفي وجود قطعة واحدة غير محمية كما أنه ضروري حماية ملكك من الكش قبل أي شيء - قاعدة شطرنجية. الكش نقلة اجبارية- نقلة مع كسب وقت. حالة مماثلة يمكن أن تظهر بموقف متقدّم للوزير، الذي يمكن أن يهاجم بشكل دائم تقريبا مع كسب وقت. في هذه الحالة، الجانب المهاجم، يهاجم الوزير، محدثا تغييرات ملموسة على الرقعة، والرسيل سيدافع ضد الهجوم على الوزير. هذا يعني بأنّ الهجوم على الوزير متبوعا بتهديد آخر، كتهديد باحتلال مربع اختراق، سيكون من الصعب للدفاع عن التهديد الثاني حيث يجب ابعاد الوزير عن الهجوم أولا.

تسبّب حماية عناصر الخطر غالبا تشكيل عناصر خطر جديدة - سنرى هذه القضية فيما بعد، في فصل " تحويل عناصر الخطر ". كنتيجة - اللعب بتيمبو ضد HE يسمح لك بلعب مع تيمبو ضدّ HE أخر.

يمكنك أن تعتبر توفر HE زرّ. إذا ضغطه، رسيلك سيقوم بالدفاع عن قطعه. إذا ضغط زرّين في نفس الوقت، أو إذا تم الدفاع عن بعض الأزرار أو الدفاع لمنع ترتيب ضغط الأزرار، سيؤدّي إلى أفضلية للجانب المهاجم. الضغط على HE نوع من المبادرة ويمكن أن يعتبر أفضلية. لذا حساب العناصر الخطرة حساب رياضي لأزرار الموقف الرئيسية، الأزرار الموجودة فعليا. يمكن أن تخمن لماذا مثل هذه النظريات لم تقترح قبل ذلك. يمكن أن يكون السبب في ذلك أن الكثير من HE في حالة كمون، نمط مستتر وهم لا يؤثّرون على الموقف، مما يعني بأنّ حسابهم يمكن أن يكون مضيعة للوقت. في نظرية عناصر الخطر يؤخذ هذا في الحسبان من العنوان. التعبير "خطر" لا يعني توفر أيّ فعل، خطر تعني إمكانية الفعل. لهذا فإن حساب HE ليس مضيعة للوقت. بل هو مثل كاشف اللغم الذي يساعدك في العثور على القنابل على رقعة الشطرنج. العديد من هذه القنابل ليست مجهّزة بفتيل ولا يمكن أن تنفجّر فورا، لكن لا تزال باقية على رقعة الشطرنج ومفيد جدا أن تعرف أين توجد هذه القنابل.

ولنستعرض الأمثلة الموضحة لذلك فيما يلي :-



W: g2[3], h2[3]
B: c7[3], d6-f6[14.1], h7[3,9]

11.... b6?

الأفضل 11...h6 لحذف HE: h7[3,9] أما بنقلته هذه فقد أنشأ HE: a8[3] جديد وكما أوضح إيوي يمكن للأبيض الاستفادة من الضعف التكتيكي

12.e4! dxe4 13.♘xe4 ♘xe4 14.♗xe4 ♘d5 15.♗xh7+

12.e4 ♘d7 13.exd5 h6 14.♘e4

إيوي لم يرى ذلك على الرقعة ولعب

12.b4

لقد ربح بأية حال وعودة لإقتراح إيوي ما رأي الكمبيوتر ؟

12.e4 ♘d7 13.exd5? ♘f6!

مع موقف متماسك للأسود لكن الأبيض يمكنه اللعب موقفيا باحتلال الوسط ومهاجمة الملك

13.0–0 ♗b7 14.e5 ♕h6 15.f4

مع التهديد بالتحرك بالرخ f1-f3-h3 يحصل الأبيض على تفوق مادي واضح.

لم يلحظ إيوي التكوينة التكتيكية بينما نظرية عناصر الخطر تظهر بشكل جلي إتجاه الهجوم إن حساب مجموعة التفريعات أمر مختلف لا يوفره النظام لكن يمكننا أن نقترح طريقة شجرة التفريعات لكوتوف

W: b2[3], d1[3], e4[3], g3[3], h1[7.2]
B: a5[3], e5[4], g6[3], g6-e4[5]

لعب الأبيض كاربوف

1.♕d2??

مضيفا f3 إلى القائمة حيث بات المات الخلفي أكثر وضوحا لكن كورشنوي لم يلاحظ ذلك ولعب

1...♖f5?

بدلا من الفوز ب

1...♕xe4!

ربح كاربوف هذا الدور



W: a3^3, e3^3
B: a7^3, b7^3, d7^3, d8^3, e7^3, g8^7, h7^9
الموقف شيق حيث يستخدم الأبيض العناصر الخطرة الواحد تلو الآخر

1.♕a4 a6 2.♕e4 ♕xe4 3.♗xe4

الآن HEs على d8, d7 معلقان لكن الأسود لن يخسر بسبب تحول الفيل الأبيض إلى عنصر خطر
3...♖de8 4.♖xd7 ♖xe4 5.♖xb7
نتيجة العملية سقوط HE الموجود على b7. من يمكنه أن يتوقع في الموقف الأصلي بأنّ هذا البيدق الأسود ليس قادر على الصمود! الأبيض له أفضلية موقفية ومادية تضمن له نصر سهل.

عودة إلى الموقف الأصلي
بسبب التقنية من السّهل حساب التفريعات فالأبيض يهاجم عناصر الأسود الخطر التي يمكن مهاجمتها بشكل متسلسل. لا توجد وسائل معقّدة هنا، لا تضحيات، ولا لعب موقفي. إنّ الموقف عبارة عن تقاطع مشترك بين الإستراتيجية والتكتيك. من المثير أن يقترح المحرك هوديني قبل التوصل إلى النقلة الصحيحة h3 التي تتفادى خطر الصف الأول
1.h3 ♖fe8 2.♗h7+ ♔h8 3.♗f5 ♗xf5 4.♕xf5 g6 5.♕a5±
الأسود في نقلته الأول خفّض عدد HEs ليصمد. البدائل 1... ♗c8, 1... ♗e6 أو 1... a6 ولن يحصل الأبيض إلا على أفضلية صغيرة.

الفصل السابع الطرق القياسية لإستعمال HEs

الطريقة	القاعدة
الاستعمال المباشر لعنصر الخطر	الكل
الهجوم المزدوج	3,9
اللعب ضد المدافع (DO) • الهجوم المباشر • الإبعاد • اعتراض الاتصال • شده إلى ربط • اللعب ضده عندما TC>1	٣,٦,٧,٩,١٤
لكلا اللاعبين عناصر خطر	١, ٢, ٧
قاعدة ٣ استخدام معامل توتر مع "+"	٣, ٩
إبعاد الدرع الواقي	٣, ٦, ٧, ٨, ٩, ١١
الهجوم بهدف مربوط	٣, ٧, ٩
الملك ليس له حركة أو له نقلة وحيدة إبحث عن كش	٧ + ١٠
الشد لمربع خطر	٣, ٩
تحويل عناصر الخطر	الكل
الهجوم المضاد	٢
البيادق والقطع الانتحارية • كمين Ambush • انتحاري • تفوق مادي	١, ٢, ٣ , (TC "+") 7, 8, 14, 16, 18
الدفاع التكتيكي	حاسم
التضحية المؤقتة	
الشد لهجوم مزدوج "شوكة"	٣, ٩
إبعاد بيدق لاستخدام خطر البيدق	١٤

الاستعمال المباشر ل HE معيّن

القاعدة هي التي تخبرك كيف تستعمل هذا العنصر الخطر. محتمل في أغلب الأحيان أن تقوم بلعبة تضغط على HE معيّن مما يجبر الرسيل على إضعاف موقفه. وطرق فرض الضغط على HEs ينتج من القاعدة والأفضلية الداخلية: مثلا للقواعد ٣و٦ - إضافة أهداف جديدة للهجوم، للقاعدة ٨ - نحرّك البيدق الخ...، مما يجعل الHE أقوى.



(عندما تلعب ضد ربط حاول أن تهاجم الHE مع كسب وقت).

في هذه الموقف بزيادة الضغط على HE البيدق المربوط على المربع f7 الأبيض يجبر الأسود أن يغلق مربع الهروب e7 ويضرب مات

1.♕f6! 1-0

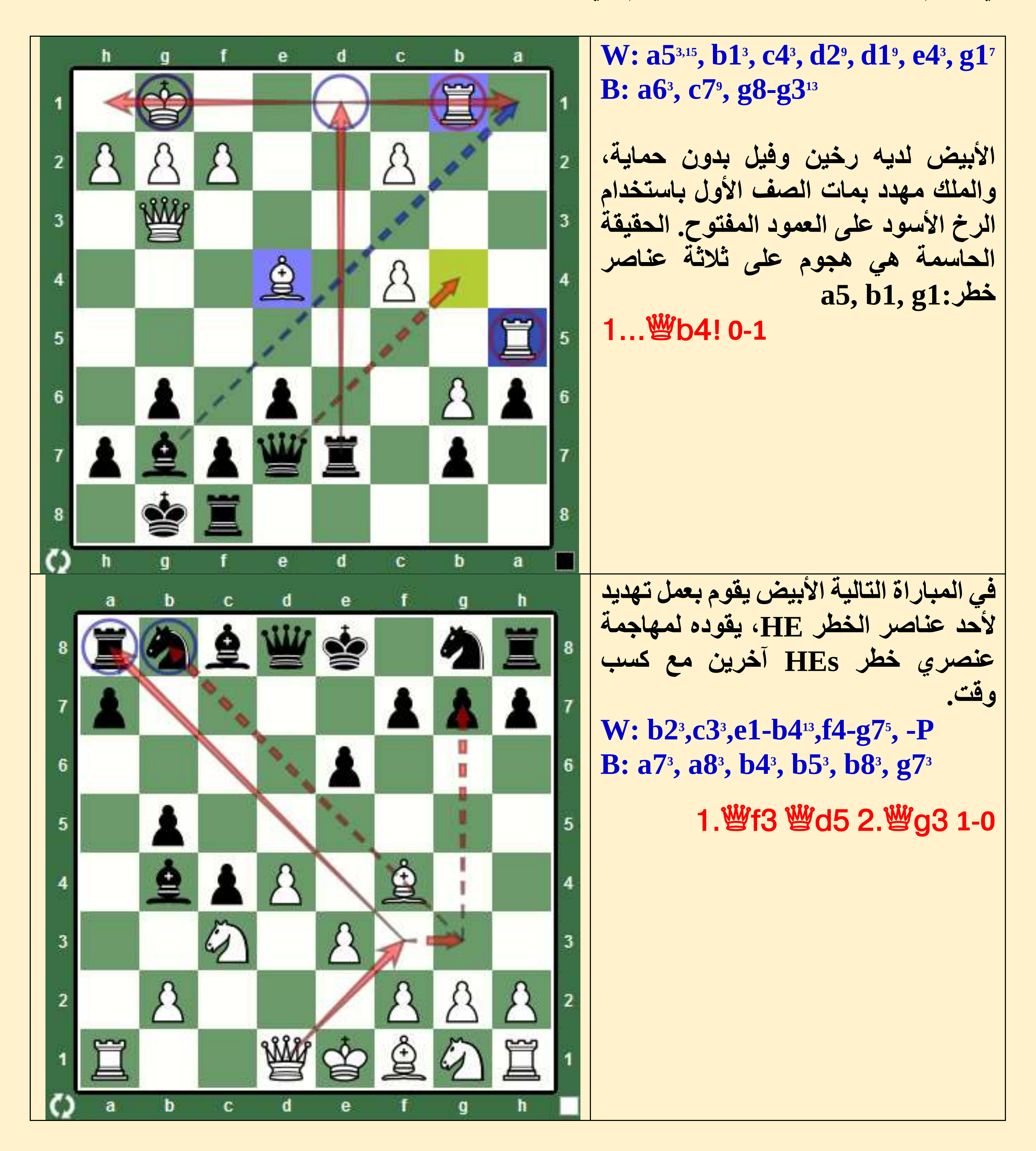
W: b2[3], c1[3], d6[2,15], e4[3]
B: c6[3], c7[3], c7-c1[13], d6[12], d7[9], e6[3], e7[7]

1.♖dxc6! ♗xc6 2.♘d4 ♖hd8 3.♘xc6+ ♕xc6 4.♖xc6 ♖xd1+5.♗xd1+-

رابحا قطعة

الهجوم المزدوج

في نظرية العناصر الخطرة الهجوم المزدوج هو هجوم متزامن على اثنين أو أكثر من العناصر الخطرة.
في معظم الأحيان أهداف مثل هذا الهجوم هي أهداف بدون حماية ومربعات اختراق.



W: a5[3,15], b1[3], c4[3], d2[9], d1[9], e4[3], g1[7]
B: a6[3], c7[9], g8-g3[13]

الأبيض لديه رخين وفيل بدون حماية، والملك مهدد بمات الصف الأول باستخدام الرخ الأسود على العمود المفتوح. الحقيقة الحاسمة هي هجوم على ثلاثة عناصر خطر: a5, b1, g1

1...♕b4! 0-1

في المباراة التالية الأبيض يقوم بعمل تهديد لأحد عناصر الخطر HE، يقوده لمهاجمة عنصري خطر HEs آخرين مع كسب وقت.

W: b2[3],c3[3],e1-b4[13],f4-g7[5], -P
B: a7[3], a8[3], b4[3], b5[3], b8[3], g7[3]

1.♕f3 ♕d5 2.♕g3 1-0

اللعب ضد هدف دفاعي (DO) Defensive Object

عندما تحمي قطعة أو بيدقا عنصر خطر، أفضل سبيل للنضال ضدها هو عمل ضغط على عنصر الدفاع (DO)، أولا هذا متعلق بقاعدة رقم ٢,٣، "الكائن الذي يكون محمي ومهاجم بنفس العدد من المرات". "TC> 0". هناك العديد من الطرق الأساسية للعب ضد DOs.

هجوم مباشر على DO Direct attack on DO

اللعب للأسود: الرخ على F7 محمي بواسطة الملكة على D7 - يهاجم الأسود الملكة. 1...♘b6 2.♕c7 ♖bc8 0-1	
اللعب للأبيض **عنصر الخطر HE على F7 محمي بواسطة الحصان على D6، "الحصان أيضا عنصر خطر". الأبيض يهاجم الحصان ويجبر تعادل.** 1.♖xd6 ♕xd6 2.♕xf7+ ♔b8 [2...♔b6 3.♖c5+-a5 (3...♖g1+ 4.♔b2 ♖xf2+ 5.♕xf2 ♖h1 6.♕f7) 4.♖b5+ ♔c6 5.♕b7#] 3.♕e8+ ♔a7 4.♕f7+ =	
مثال على مهاجمة الكائن الذي يدافع عن مربع الاختراق intrusion:	
40.♖xe5 1–0	

إزاغة عنصر الدفاع DO (إِزَاغَتُهُ: جَعْلُهُ يَنْحَرِفُ، إِبْعادُهُ Deflection of DO):



المربعان e5 و c8 عناصر خطر HEs رقم ٣ مع معامل توتر ٢، بمعنى هجومين ودفاعين. الهجوم المباشر على عنصر الخطر HE على E5 يزيغ كائن الدفاع-الملكة / الوزير على D6:

40.♕xe5 ♕g6 [40...♕xe5 41.♘xe5 ♖xe5 42.♖xc8+-] 41.♕d5 +-

عنصر الخطر HE على E7 محمي بواسطة الفيل على F8، عنصر الخطر HE على F8 – محمي بواسطة الرخ على H8. في البداية يحاول الأبيض إزاغة DO على H8 عن حماية F8، مهاجما في نفس الوقت E7، صانعا هجوما مزدوجا. ثم يدمر الأبيض DO على F8.

1.♕h4! ♖f3 [1...♖xh4 2.♖xf8#]
2.♖xf8+!♔xf8 3.♕xh8+ ♔f7 4.gxf3

إزاغة DO

13.b4 ♗xb4 14.♘xd4±

إزاغة DO لاستخدام عنصر الخطر HE رقم ٨،١

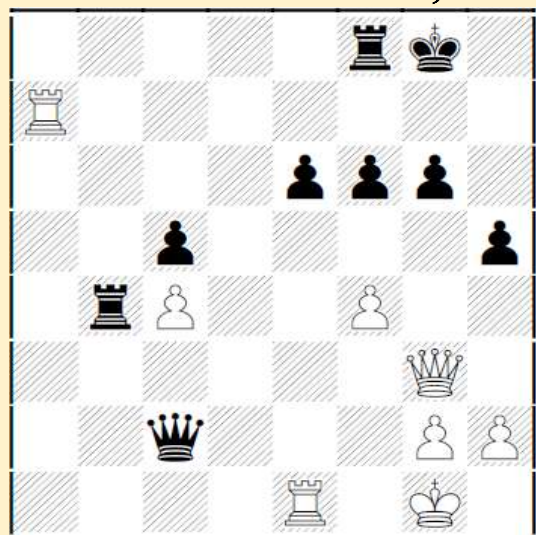
26...♘d2 27.♕xd2 b1♕28.♖xb1 ♖xb1–+

التداخل في خط كائن الدفاع

ويمكن استخدامه مع القطع طويلة المدى التي تستخدم ككائنات دفاعية.

Dolezal -Zvolanek[4]

Plzen, 2001

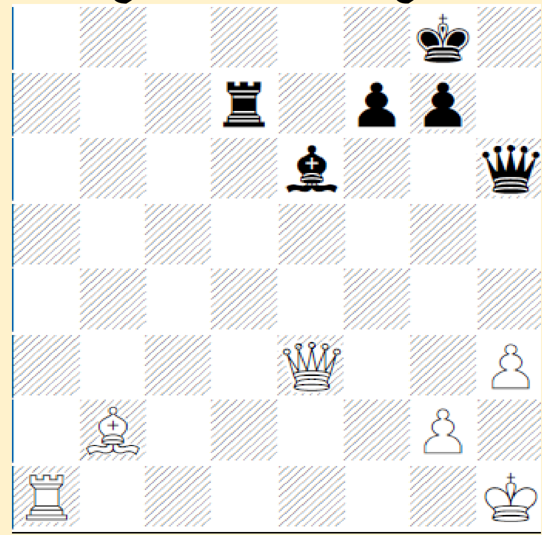


في هذا الموقف الأبيض يتداخل مع هدف دفاعي - الوزير على C2 بهدف كسب تيمبو. ويمكن أيضا اعتبار هذا المزيج هجوم مزدوج وكمين.

1.f5! ♕xf5 2.♕c71-0

استدراج كائن دفاع إلى ربط

أحيانا لربح مادة يمكنك استدراج قطعة مهمة إلى مربع بحيث تجعل أحد الكائنات الدفاعية مسمرا.



W: a8⁹, g8⁷, h6³

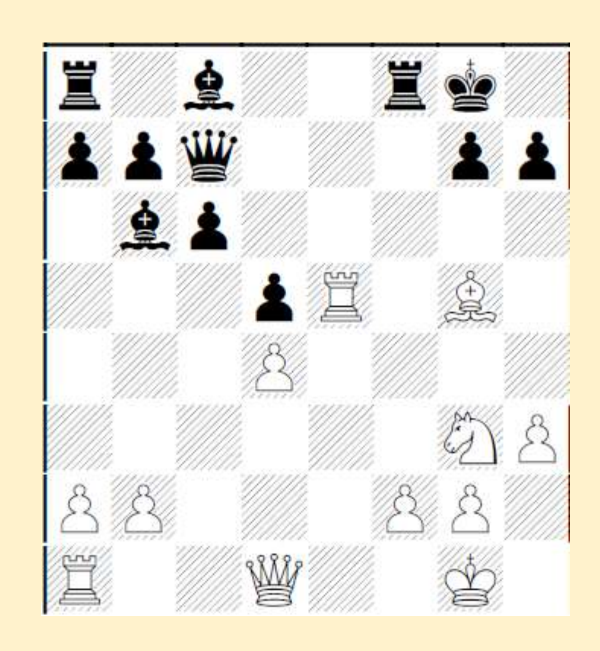
على H6 هناك عنصر خطر رقم ٣ مع معامل توتر = ١. باستخدام عنصري الخطر A8⁹ وG8⁷، الأبيض يستدرج الملك الأسود مع تيمبو إلى الوتر A1-H8، بعد ذلك يكون الكائن الدفاعي على G7 مسمرا ويتم التقاط الوزير على H6.

1.♖a8+ ♔h7 2.♖h8+!♔xh8 [2...♔g6 3.♖xh6+] 3.♕xh6+ ♔g8 4.♕xg7#

فهم هذه الآلية سوف يمكنك من العثور على تكوينة في المباراة التالية من ترشيحات ٢٠١٤.

Svidler -Anand

Candidates 2014 Khanty-Mansiysk, 2014



النقلة للأسود

W b2[3], d4[3], e5[3, 15], f2[3,9], g5[5], b6-g1[13]

إن الهجوم المباشر على D4 من أجل مهاجمة الرخ على E5 غير ممكن هنا. لكن بمهاجمة عنصر الخطر على f2[3,9] الأسود يستدرج الملك إلى وضعية إكس راي حيث يصنع عنصر خطر قوي b6-g1[13], وعن طريق ربط الكائن الدفاعي على D4.

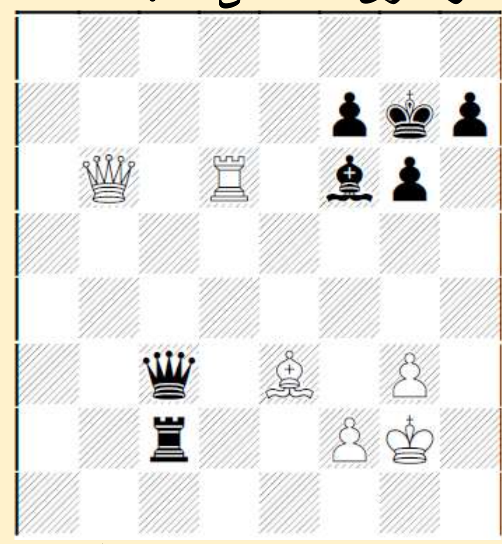
20...♖xf2 21.♖e8+ (21.♔xf2 ♕xe5) 21...♖f8∓

والأسود لديه بيدق زائد. بدلا من ذلك أناند هاجم عنصر الخطر على G5[5] عن طريق تحريك ?h6 ....20 ونتيجة لذلك انتهت المباراة بالتعادل.

اللعب ضد كائن دفاع عندما معامل التوتر> ١

اللعب ضد كائن دفاع غالبا يتيح لك ربح مدافع مقابل قطعة مضحاة. نحن هنا نتحدث عن عنصر الخطر وفقا للقاعدة رقم ٣ ومعامل التوتر ٢ أو أعلى، بمعنى: عندما يكون لأحد العناصر العديد من المدافعين. في هذه الحالة من المستحسن أن تجعل من الكائن الأكثر قيمة (عنصر خطر رقم ٣) أثناء الهجوم على كائن الدفاع. لاستدراجه، التكوينة يمكن أن تبدأ ب هجوم على عنصر الخطر رقم ٣.

دعونا نرى مثالا على ذلك:



على F6 هناك عنصر خطر رقم ٣ ب معامل التوتر = ٢. لإزاغة كائن الدفاع - الملك على g7 - الابيض يمكن ان يحرك الفيل إلى h6، لكن هذا ينتج فقط تبادل للقطع. هدف الأبيض هو قطعة ذات قيمة أكبر على f6. لذا الأبيض يلتقط على f6 في الحال وفقط بعد ذلك يعطي الكش في h6:

1.♖xf6! ♕xf6 2.♗h6+

رابحاً الوزير.

- الفيل يحميه مدافعين الملك والوزير والفيل عنصر خطر رقم ٣ مع معامل توتر =٢
- قام الأبيض بإستدراج الوزير مكان الفيل وذلك بالأخذ بالرخ على f6 بادئا تكوينة جميلة.
- بعد ذلك يمكن للأبيض الفوز فورا بالوزير بإزاغة المدافع وذلك بتضحية الفيل بكش على h6

عندما يمتلك الجانبان عناصر خطر حاسمة

إذا كان كل طرف لديه عنصر خطر حاسم، على سبيل المثال عنصر خطر رقم ٢ أو تهديد مات، أولا وقبل كل شيء ينبغي أن تفكر في التخلص من عنصر الخطر الذي لديك مع تيمبو. فإذا كنا نتحدث عن قطعة تتعرض للهجوم، فالتفكير يمكن أن يكون الدفاع عن قطعتك أو اللعب ضد الكائن الهجوم، أو اعتراض خط الهجوم، أو الهروب بقطعتك إلى وضع آمن. نوع آخر من اللعب عندما يكون لدى كلا الجانبين عناصر خطر حاسمة - قطع تتعرض للهجوم - هو الانتحاري desperado.